

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE**

**SIBELE NAYARA SILVA LOPES**

**A DISCUSSÃO SOBRE SEXUALIDADE EM JOGO**

Maceió

2020

**SIBELE NAYARA SILVA LOPES**

**A DISCUSSÃO SOBRE SEXUALIDADE EM JOGO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Ciências Biológicas e da Saúde da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Ciências Biológicas.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra Lílian Carmen Lima dos Santos

Maceió

2020

**Catálogo na fonte**  
**Universidade Federal de Alagoas**  
**Biblioteca Central**  
**Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

L864d Lopes, Sibeley Nayara Silva.  
A discussão sobre sexualidade em jogo / Sibeley Nayara Silva Lopes. –  
Maceió, 2021.  
38 f. : il.

Orientadora: Lílian Carmen Lima dos Santos.  
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências Biológicas) –  
Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Biológicas e da Saúde.  
Maceió, 2020.

Bibliografia: f. 30-32.  
Apêndices: f. 33-38.

1. Jogos educativos. 2. Jogos - Interatividade. 3. Educação sexual para  
adolescentes. I. Título.

CDU: 57.017.5:371.695

## RESUMO

A abordagem da temática sexualidade no ambiente escolar normalmente é restrita a dimensão biológica e dificultada pela falta de preparo dos professores e a incompreensão dos pais. Acredita-se que o uso de jogos didáticos potencializa a discussão de temas considerados polêmicos. A partir dessa perspectiva, foi proposta pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência a criação de um jogo didático que possibilitasse a interação e o diálogo entre os estudantes, entre estudantes e professores sobre a sexualidade de forma que ampliasse a discussão para suas dimensões sociais, culturais e políticas, sendo o objetivo dessa pesquisa refletir sobre o potencial de um jogo didático, sobre a temática sexualidade, de forma crítica. O material didático foi elaborado a partir de quatro momentos: 1 - discussão sobre a temática sexualidade em reuniões semanais com os coordenadores e bolsistas do PIBID; 2 - realização de pesquisas para buscar e definir o melhor tipo de jogo que poderia ser utilizado para abordar o tema; 3 - escolha o jogo de cartas como material didático a ser produzido; 4 - produção do jogo didático: criação das regras, seleção de conteúdos para compor as cartas utilizando ferramentas do Office Power Point e impressão das cartas. O recurso foi aplicado em uma atividade piloto em três turmas de terceiro ano do ensino médio de uma Instituição Federal de Ensino. Os dados obtidos resultaram na identificação de momentos de interação ocasionados pelo recurso didático apresentado nesse trabalho, além do seu potencial lúdico e estímulo da criatividade dos estudantes. O recurso didático “Sexualidade em Jogo” apresentado nessa pesquisa teve seus potenciais lúdicos e de interação reafirmados demonstrando ser um instrumento válido para o ensino da sexualidade.

Palavras-chave: jogo didático, jogo interativo, educação sexual.

## **LISTA DE ABREVIATURA**

**CAPES** – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

**ICBS** – Instituto de Ciências Biológicas e Saúde

**IST** – Infecções Sexualmente Transmissíveis

**PCN** – Parâmetros Curriculares Nacionais

**PIBID** – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência

**UFAL** – Universidade Federal de Alagoas

**ZDP** – Zona de Desenvolvimento Proximal

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b> – Exemplo de carta conceito.....	22
<b>Fotografia 1</b> – Realização de palestra durante atividade piloto.....	26
<b>Figura 2</b> – Exemplo de carta situação.....	23
<b>Fotografia 2</b> – jogo didático sendo aplicado em atividade piloto para estudantes do ensino médio.....	28
<b>Figura 3</b> – Capa do manual do jogo e identificação dos autores.....	34
<b>Figura 4</b> – Manual do jogo contendo informações que justificam a importância do recurso.....	35
<b>Figura 5</b> – Manual do jogo contendo as instruções para utilização do recurso.....	36
<b>Figura 6</b> – O baralho de cartas conceito é formada da carta número 2 até a carta número 26.....	37
<b>Figura 7</b> – Cartas que compõem o baralho de cartas situações.....	38
<b>Figura 8</b> – Cartas que compõem o baralho de cartas situações.....	39

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
CAPÍTULO 1 – O JOGO DIDÁTICO INTERATIVO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO .....	12
1.1. O jogo como estratégia didática e jogo interativo.....	12
1.2. Sexualidade e jogo didático.....	14
1.3. Educação sexual, como a escola aborda a sexualidade?.....	16
2. METODOLOGIA.....	19
2.1 O jogo.....	21
3. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	24
3.1 Como funciona o jogo?.....	24
3.2 Aplicação do jogo como atividade piloto.....	25
3.3 Momentos de interação durante a intervenção.....	27
4. CONCLUSÃO.....	30
5. REFERÊNCIAS.....	31
APÊNDICES.....	34

## INTRODUÇÃO

A discussão sobre sexualidade é defendida e determinada como um tema transversal nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) desde 1997, quando o documento que orienta a atuação dos docentes foi publicado. É indispensável a discussão desse tema nas escolas para garantir o desenvolvimento pleno do indivíduo e para desmistificar tabus e preconceitos, sendo a sexualidade algo inerente à vida e à saúde, que se expressa no ser humano do nascimento ao longo da vida. (BRASIL, 1997)

O tema sexualidade não é tratado comumente no ambiente familiar, e, na escola a discussão fica restrita ao abordar apenas os aspectos morfológicos e fisiológicos, limitando essa discussão a anatomia do corpo humano, métodos contraceptivos, gravidez indesejada e Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST). Para Moscheta *et al* (2011) a inclusão do tema sexualidade nos PCN nos anos 90 foi um avanço, no entanto essa discussão na sala de aula continua sendo definida apenas sob o aspecto biológico, sendo criticada pela falta das questões cultural e histórica. A pesquisa de Furlaneto (2018) ressalta que os educadores temem dialogar sobre sexualidade, pois acreditam que isso induza a antecipação de comportamentos sexuais dos estudantes e provoque conflito com os pais. Ao falar sobre sexualidade deve-se considerar outros aspectos como os direitos, as relações de gênero, o respeito à diversidade de crenças e valores, pois segundo Nogueira *et al*, (2011) sem levar em conta os valores individuais e sociais a aprendizagem torna-se pouco significativa.

A sexualidade é definida sob o aspecto biológico como uma condição humana que se expressa de diferentes formas em cada fase da vida, da infância até a fase adulta.

Esta abrange a relação sexual, o erotismo, o prazer, a orientação sexual e a reprodução; se expressa por meio de pensamentos, fantasias, desejos, comportamento e relacionamentos e é influenciada por fatores biológicos, psicológicos, sociais, econômicos, políticos, culturais, éticos, legais, históricos e religiosos. (LARA, 2009, p.583)

Além da expressão dos prazeres, desejos e da forma como as pessoas se relacionam sexualmente, a sexualidade também é constituída pelo aspecto social e cultural onde os comportamentos e conhecimentos são construídos culturalmente, dessa forma a sexualidade é dada como fluida, que sofre transformações de acordo com as culturas, diferentes épocas e gerações. A sexualidade envolve também relações políticas e de poder, onde as normas sociais que definem o que é “normal” e o que foge do



padrão imposto pela classe dominante, considerado desviante. Dessa forma, a sexualidade pode ser considerada como um mecanismo para discussão de desigualdades e construção de novas práticas sociais. (LOURO, 2007, 2008)

Tendo em vista como é feita a abordagem sobre o tema sexualidade pelos professores em sala de aula como descrita anteriormente, faz-se necessário a busca por estratégias interativas que facilitem o diálogo entre os estudantes e docentes a fim de ampliar e aprofundar as discussões acerca desse tema para o aspecto social mediante a necessidade de respeito às diferenças, cuidado com as relações afetivas e para que os alunos tenham ciência dos seus direitos, trazendo maior autonomia para eles. Nesse sentido, essa investigação procura responder a seguinte questão: de que forma um jogo de potencial interativo pode auxiliar no diálogo entre professores e alunos sobre o tema sexualidade?

O uso de jogos como material didático para abordar a sexualidade facilita a aprendizagem, pois segundo Souza *et al* (2017) essa estratégia permite a simulação da realidade, a invenção e a interação. Dessa forma acredita-se que a utilização do jogo didático possibilita a discussão e a problematização de temas considerados polêmicos ao permitir uma reflexão crítica.

A forma reducionista e incompleta como a sexualidade é tratada na escola, habitualmente vinculada apenas às aulas de ciências e biologia comprova a necessidade de mudança para esse tipo de discussão, ou seja, exige dos professores a utilização de novas estratégias de ensino. Por meio da ludicidade que os jogos didáticos proporcionam a aula torna-se um momento prazeroso de descontração o que facilita a compreensão de conceitos que ao serem compreendidos tendem a gerar mudança de atitudes e de visões preconceituosas, contribuindo para a tolerância, respeito e formação completa do indivíduo, ciente dos seus direitos e responsabilidades, além dos cuidados com a saúde.

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é um programa que concede bolsas a estudantes de licenciatura que estão cursando a primeira metade do curso. O objetivo desse programa é aproximar os graduandos do cotidiano das escolas públicas de educação básica para que eles possam observar e refletir sobre a prática profissional no contexto em que as escolas públicas estão inseridas. (PORTAL

DO GOVERNO BRASILEIRO FUNDAÇÃO CAPES, 2008) A ideia de abordar a sexualidade em um jogo didático surgiu da necessidade identificada pelos professores supervisores do PIBID (professores da educação básica) que destacaram a falta de conhecimento dos estudantes das escolas sobre aspectos relacionados à sexualidade, principalmente aqueles que envolvem a prevenção de doenças, gravidez e cuidados com o corpo. Os bolsistas que faziam parte do subprojeto biologia do PIBID da Universidade Federal de Alagoas (UFAL) foram os responsáveis pela elaboração e produção do jogo didático, tendo auxílio e suporte teórico necessário através dos coordenadores do subprojeto.

O presente trabalho tem como objetivo geral investigar o potencial de um jogo didático, com a temática sexualidade, de forma crítica. Para tal, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: descrever o processo de elaboração do jogo como recurso didático; analisar o potencial de interação que o jogo didático permite entre estudantes e professores; e, possibilitar a criação de um espaço onde os estudantes sintam-se à vontade e sejam estimulados a refletir e discutir sobre os diversos aspectos da sexualidade.

Essa pesquisa inicialmente apresenta, com base na literatura sobre o tema, os conceitos de jogo didático e jogo interativo. Posteriormente é justificada a contribuição da utilização do jogo didático como uma estratégia para dialogar sobre sexualidade. Também foram definidas as práticas educacionais utilizadas para abordar o tema sexualidade na escola e na sala de aula. Os passos para elaboração do recurso didático serão descritos assim como também será descrita como foi a realização da coleta dos dados e a sua análise. Os dados obtidos a partir de uma abordagem piloto apontaram para os momentos de interação ocasionados pelo recurso didático apresentado nesse trabalho.

## CAPÍTULO 1 – O JOGO DIDÁTICO INTERATIVO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

### 1.1. O jogo como estratégia didática e Jogo Interativo

Para Kishimoto (2006) existem três aspectos que são utilizados para definir jogo e para diferenciá-lo de brinquedo, conceito com o qual muitas vezes é confundido. Primeiro a autora afirma que o jogo pode ser visto como algo que possui significados diferentes a partir de culturas diferentes, “cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem” (KISHIMOTO, 2006, p.17), no segundo aspecto o jogo é visto como um sistema de regras que permite diferenciar os jogos entre si e por fim, o jogo deve ser um objeto materializado.

Historicamente no período do Renascimento o jogo é “entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa” (KISHIMOTO, 2006, p. 36). No entanto, só no período do Romantismo que o jogo ganha destaque e importância com a finalidade de educar crianças. (KISHIMOTO, 2006) Para Kiya (2014, p. 12) “O jogar possibilita a criança desenvolver habilidades cognitivas que lhe permitirão internalizar conceitos e relacioná-los as atividades do seu cotidiano.”

Kishimoto (2006, p. 37) afirma que “a utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico [...]”. O jogo didático é um recurso de grande relevância para o ensino e a aprendizagem, pois a ludicidade proporcionada pela utilização desse recurso favorece a construção de conhecimentos através do prazer e da motivação despertados no momento da atividade.

Lopes (2005) ressalta que a utilização do jogo, o ato de brincar é capaz de desenvolver habilidades, potencialidades, criatividade, e, incorporar valores, conceitos e conteúdos, além disso, é uma forma mais atraente e eficiente de aprender devido seu caráter motivacional e prazeroso. O benefício da utilização de jogos para a aprendizagem pode ser constatado por meio do interesse, participação e atribuição de significados comprovado durante a utilização do recurso didático. (ROCHA, 2015)

Fazer uso de jogos na sala de aula provoca uma mudança na rotina educativa, interação entre os escolares, reflexão sobre a realidade, além de facilitar a tomada de decisões e a aprendizagem se tornar mais significativas. A interação entre os jovens e a participação ativa durante a atividade podem provocar a discussão de situações e problemas reais, vividos pelos próprios estudantes e estes se tornam temas para discussão, reflexão e aprendizagem. (ROCHA, 2015)

O jogo didático é um recurso pedagógico que tem a finalidade de ensinar por meio da ludicidade, isso significa que ao utilizar esse recurso são criadas possibilidades de aprendizado de forma divertida, que proporciona motivação, prazer e desperta o interesse dos jogadores. O uso do jogo didático também oportuniza a interação entre estudantes e estimula a discussão, sendo um recurso útil para dialogar sobre temas polêmicos e garantir a exposição das visões de mundo dos educandos.

Dentre todas as potencialidades do jogo como recurso didático que o destacam como uma ótima ferramenta para se utilizar no processo de ensino e aprendizagem vale ressaltar ainda que “os jogos pedagógicos oferecem uma situação mediada que evidencia as várias formas de inter-relações praticadas pelo grupo e permitem aos professores intervir, orientando para atitudes mais elaboradas e éticas.” (JULIANI; PAINI, 2013, p. 10)

Na literatura o conceito de jogo didático interativo está relacionado principalmente a jogos computacionais. No entanto, nessa pesquisa foi definido como jogo interativo o recurso pedagógico com a capacidade de promover interação entre os jogadores sendo a interação o destaque desse recurso na promoção da aprendizagem.

Para entender como a interação entre as pessoas resulta na aprendizagem fez-se necessário compreender o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) proposto por Vygotsky. Primeiro, é importante ressaltar que as pessoas são detentoras de conhecimentos diferentes devido as experiências individuais acumuladas durante o desenvolvimento delas. Para Vygotsky (2007, p. 95) “[...] o aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida [...]” Para entender como ocorre a relação entre desenvolvimento e aprendizagem foi elaborado o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal, esta é formada por dois níveis de desenvolvimento: o real e o potencial. O desenvolvimento real é o acúmulo de todas as

experiências e conhecimentos que fazem uma pessoa conseguir solucionar problemas e realizar atividades sozinhas. O desenvolvimento potencial é aquele que pode se tornar o desenvolvimento real, para isso a pessoa faz uso do conhecimento que já possui junto da orientação ou auxílio de outra pessoa para realizar uma tarefa, seja o professor ou os próprios colegas de classe que estejam em uma Zona de Desenvolvimento Proximal diferente, considerados mais capazes.

[...] o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com as pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com os seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos de desenvolvimento tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança. (VYGOTSKY, 2007, p. 103)

Essa teoria ressalta como a interação e a partilha de conhecimentos em diferentes níveis é necessária no processo de aprendizagem, justificando a relevância do jogo didático interativo como uma ferramenta pedagógica já que esse recurso é um meio através do qual as pessoas poderão dialogar e expor seus pontos de vistas sendo essa troca de experiências um meio que possibilita a aprendizagem.

## **1.2. Sexualidade e o jogo didático**

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais a sexualidade é tratada como algo inerente a vida e a saúde baseado no fato desta estar presente em todas as fases da vida do ser humano. Para Louro (2013) a sexualidade além de ser algo natural, presente na vida das pessoas desde o nascimento possui também dimensões sociais e política, é algo aprendido e construído ao longo da vida por todos os sujeitos a partir das transformações culturais e que deve ser apresentada abrangendo a pluralidade, pois a sexualidade é vivenciada de muitos modos. A sexualidade é construída através do processo de socialização em instituições como a família e a escola, nesses espaços são aprendidos valores, regras e normas. (ROCHA, 2015)

Dessa forma, a sexualidade não se restringe a expressão de desejos sexuais e aspectos biológicos. “Ampliar a visão das crianças e jovens para a inclusão curricular de uma sexualidade mais múltipla e possível passa por desconstruir a ideia de uma norma sexual atrelada a uma vida reprodutiva” (FURLANI, 2007, p 74).

É necessário destacar que a sexualidade “é moldada pelas redes de poder de uma sociedade” (LOURO, 2013 p 11). Nesse sentido, entende-se que ao falar sobre

sexualidade é necessário “discutir como as marcas identitárias, atribuídas aos sujeitos tornam alguns mais (ou menos) subordinados aos mecanismos de exclusão, sexismo, homofobia, discriminação e preconceito” (FURLANI, 2007, p 80), e, ter ciência que o padrão heteronormativo regula a forma das pessoas expressarem e viverem suas sexualidades. Esse padrão priva, gera desigualdades, preconceitos e violência para as pessoas que não o seguem, aquelas que são qualificadas como diferentes, que são tratadas como desviantes. (LOURO, 2013)

No entanto esse tema ainda é tratado com bastante tabu tanto no ambiente escolar como no familiar, o que remete a uma melhor formação de professores e a necessidade de se criar o hábito de discutir essa temática de forma natural, para que se torne algo comum. (Nogueira et al, 2011; Louro, 2007) Segundo Shall et al (1999) a falta de diálogo sobre a sexualidade na escola e no ambiente familiar mantém uma moralidade tradicional, dificilmente construtiva ou preventiva. A autora destaca

“[...] a necessidade de estimular o diálogo e a troca de conhecimentos entre adultos e crianças, e entre as próprias crianças, considerando aspectos como autoestima, respeito e responsabilidade com a própria vida e a dos outros, bem como com a natureza, e um compromisso com a qualidade de vida.” (SHALL et al, 1999, p. 109, tradução nossa).

Shall et al (1999) ressalta a importância de criar recursos pedagógicos para promover o aprendizado e debate, destacando o potencial do jogo didático como uma ferramenta capaz de possibilitar o diálogo e reflexão crítica sobre a sexualidade, principalmente pela interação e debate proporcionado por esse recurso. Vale salientar a necessidade de buscar estratégias educacionais que estimulem o raciocínio crítico-reflexivo e possibilite a interação e a expressão da subjetividade do indivíduo. (SOUZA, 2011)

Tendo em vista o potencial do jogo didático como recurso pedagógico que garante a interação e a discussão possibilitando aos educandos momentos de reflexão sobre a própria realidade e a de seus colegas destaca-se que a utilidade desse recurso torna-se relevante para a discussão de temas-tabus, graves e atuais. (NOGUEIRA et al, 2011)

A interação e a cooperação proporcionada pela utilização de jogos didáticos possibilitam a construção de conceitos científicos e a correção de equívocos. Através do jogo didático o conhecimento é construído coletivamente através do diálogo entre os

estudantes dando significado a esse conhecimento, não restringindo-o a definições memorizadas. (SHALL et al, 1999)

### **1.3. Educação sexual, como a escola aborda a sexualidade?**

Nos PCN (1997) a educação sexual é nomeada como Orientação Sexual e esse documento define que no currículo escolar a sexualidade deve ser contemplada como um tema transversal, que deve ser abordado a partir de várias áreas do conhecimento. No entanto, predominantemente a discussão sobre sexualidade que ocorre nas escolas é realizada nas disciplinas de ciências e biologia. (BRASIL, 1997; SILVA, 2014)

A Orientação Sexual no currículo da instituição escolar deve incluir a discussão de “todas as dimensões da sexualidade: a biológica, a psíquica e a sociocultural, além de suas implicações políticas” (BRASIL, 1997). Ao abordar a Orientação Sexual nas escolas, entende-se que a discussão sobre sexualidade

Relaciona-se com o direito ao prazer e ao exercício da sexualidade com responsabilidade. Engloba as relações de gênero, o respeito a si mesmo e ao outro e à diversidade de crenças, valores e expressões culturais existentes numa sociedade democrática e pluralista. Inclui a importância da prevenção das doenças sexualmente transmissíveis/Aids e da gravidez indesejada na adolescência, entre outras questões polêmicas. (BRASIL, 1997, p.287)

O papel da escola frente aos Parâmetros Curriculares Nacionais é “informar, problematizar e debater os diferentes tabus, preconceitos, crenças e atitudes existentes na sociedade” (BRASIL, 1997, p. 302) No entanto, as discussões que ocorrem no ambiente escolar são realizadas de forma pontual, de forma estritamente biológica e por vezes acaba norteando suas ações a partir do padrão heteronormativo imposto pela sociedade como a única forma correta de viver a sexualidade, “[...] afastar-se desse padrão significa buscar o desvio, sair do centro, tornar-se excêntrico.” (LOURO, 2007, p 43-44)

[...] o principal papel da educação sexual é, primeiramente, desestabilizar as “verdades únicas”, os restritos modelos hegemônicos da sexualidade normal, mostrando o jogo de poder e de interesses envolvidos na intencionalidade de sua construção; e, depois, apresentar as várias possibilidades sexuais presentes no social, na cultura e na política da vida humana, problematizando o modo como são significadas e como produzem seus efeitos sobre a existência das pessoas. (FURLANI, 2007, p. 69)

Para Louro (2007) essa forma de abordar a sexualidade, de maneira descontínua e pontual, acaba desmotivando os alunos, demonstra incapacidade dos docentes para

dialogar sobre o tema e ainda dificulta a reflexão dos estudantes, impossibilitando dessa forma a mudança de comportamentos.

Quando a sexualidade é discutida apenas sob o aspecto biológico são reafirmadas ideais tradicionais de que a sexualidade e as formas de vivê-la são definidas por um padrão a ser seguido, isso contribui para discriminação, preconceito e violência daqueles que não seguem esse padrão. Ao abordar a temática na escola deve-se envolver as múltiplas dimensões da sexualidade para que os estudantes sejam estimulados a percebê-la como um fenômeno cultural e social que sofre transformações e para que eles possam discutir as várias maneiras de expressão da sexualidade.

Foram apresentados na literatura alguns aspectos que dificultam a discussão da sexualidade no espaço escolar, como a incompreensão dos pais e a falta de preparo dos professores para trabalhar o tema. (AQUINO; MARTELLI, 2012)

Os professores necessitam de preparo durante sua formação para a discussão da sexualidade, na pesquisa de Silva (2014) foram destacadas na fala desses profissionais repulsa e estranhamento quando eles mesmos apontaram as expressões de relações homoafetivas vivenciadas pelos estudantes. A homossexualidade é vista como um problema e causadora de constrangimento entre os professores. Esse exemplo demonstra a falta de preparo dos docentes que atuam na educação básica.

É necessário que o educador tenha acesso à formação específica para tratar de sexualidade com crianças e jovens na escola, possibilitando a construção de uma postura profissional e consciente no trato desse tema. [...] A formação deve ocorrer de forma continuada e sistemática, propiciando a reflexão sobre valores e preconceitos dos próprios educadores envolvidos no trabalho de Orientação Sexual. É necessário que os professores possam reconhecer os valores que regem seus próprios comportamentos e orientam sua visão de mundo, assim como reconhecer a legitimidade de valores e comportamentos diversos dos seus. Tal postura cria condições mais favoráveis para o esclarecimento, a informação e o debate sem a imposição de valores específicos. (BRASIL, 1997, p. 303)

Ainda na pesquisa de Silva (2014) foram analisados materiais didáticos e nestes são reafirmados padrões heteronormativos, referindo-se apenas a casais heterossexuais quando trata da reprodução.



Na escola, o currículo, as disciplinas, as normas regimentais, as formas de avaliação, os materiais didáticos, a linguagem, constituem-se em instâncias que refletem e produzem as desigualdades de gênero, de sexo, de raça etc., e podem incentivar o preconceito, a discriminação, o sexismo. (FURLANI, 2007, p. 69)

Por fim, diante das dificuldades e desafios a serem superados a escola ainda é vista como local ideal para a discussão da sexualidade, já que esta é um espaço de socialização e convivência possibilitando dessa forma diferentes aprendizagens, mudanças de comportamento, vivências de novas culturas e experiências, inclusive no que diz respeito a sexualidade. (AQUINO; MARTELLI, 2012)

## 2. METODOLOGIA

Essa pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa que segundo Prodanov e Freitas (2013) está relacionada à subjetividade, sendo realizada de forma descritiva. “A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p.70).

O local onde a pesquisa teve início foi o Instituto de Ciências Biológicas e Saúde (ICBS), unidade acadêmica dos cursos de graduação em Ciências Biológicas (licenciatura e bacharelado), da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), localizado no bairro Cidade Universitária, em Maceió - AL. Nesse espaço foram realizadas as reuniões semanais onde os bolsistas receberam suporte teórico para a produção do material didático e foi o local onde ocorreu a elaboração do jogo. O outro local onde a pesquisa se desenvolveu foi uma escola pública federal de ensino médio localizada na cidade de Marechal Deodoro, nesse espaço foi realizada aplicação do jogo e a coleta de dados.

Essa pesquisa apresenta um jogo didático sobre sexualidade como recurso pedagógico direcionado ao ensino médio e discute o seu potencial de interação entre os estudantes e entre os estudantes e o professor, destacando a contribuição da interação no processo de aprendizagem.

Os sujeitos que participaram dessa pesquisa durante o momento de aplicação do jogo e coleta de dados foram estudantes de três turmas do 3º ano do ensino médio de uma escola pública federal. O critério para escolher estes jovens foi a faixa etária que compreende a fase da adolescência. Nesse caso, foram escolhidas as turmas do 3º ano por conveniência porque a pesquisadora já havia desenvolvido outras atividades com essas turmas, estando todos os sujeitos envolvidos na atividade familiarizados, o que também pode ter contribuído para os estudantes se sentirem mais a vontade ao discutir esta temática.

O jogo didático elaborado tem como público alvo os estudantes do ensino médio por eles estarem vivenciando na fase da adolescência, ou seja, na fase de descobertas em relação ao corpo e a sexualidade e sendo essa temática bastante atrativa aos jovens.

A produção do jogo didático ocorreu em 4 etapas: 1 - discussão sobre a temática sexualidade em reuniões semanais com os coordenadores e bolsistas do PIBID; 2 - realização de pesquisas para buscar e definir o melhor tipo de jogo que poderia ser utilizado para abordar o tema; 3 - escolha o jogo de cartas como material didático a ser produzido; 4 - produção do jogo didático: criação das regras, seleção de conteúdos para compor as cartas utilizando ferramentas do Office Power Point e impressão das cartas. Ao concluir a confecção do material didático, este foi aplicado através de uma atividade piloto em três turmas do terceiro ano do ensino médio numa instituição de ensino pública.

O jogo em questão foi pensado e elaborado por seis bolsistas do PIBID subprojeto Biologia da UFAL. Antes do processo de elaboração do recurso didático os coordenadores do subprojeto Biologia realizaram intervenções teóricas junto aos bolsistas, nesses momentos foram discutidas as formas como a sexualidade é abordada pelos professores e as dificuldades que permeiam essa discussão. Ao final os supervisores sugeriram que em grupo os bolsistas elaborassem algum material didático, ficou a cargo de cada grupo a escolha sobre qual material didático seria produzido. Optou-se por elaborar um jogo didático por acreditar na capacidade desse recurso em facilitar o processo de aprendizagem.

Os bolsistas realizaram buscas em repositórios e sites sobre jogos já existentes em artigos publicados. Foi selecionado para confecção um jogo de cartas baseado no jogo Biotecnética descrito por Brão (2013). A escolha desse jogo de cartas se deu principalmente pela dinâmica apresentada no trabalho de Brão. A palavra dinâmica nessa pesquisa refere-se ao funcionamento do jogo, a dinâmica está relacionada às regras e como o jogo se desenvolve. Os bolsistas do PIBD puderam observar que a dinâmica do jogo tem o potencial de provocar interação e de discussão, ideal para trabalhar o tema sexualidade em sala de aula.

Após a etapa de pesquisa e escolha do jogo de cartas foi iniciado o processo de produção. Para criação das cartas foram utilizados os recursos oferecidos pelo Office Power Point, estas inicialmente foram produzidas no formato digital, mas vale ressaltar que o material deve ser impresso para ser aplicado na sala de aula. O jogo é formado por dois grupos de cartas diferentes e o conteúdo que compõe estas cartas foi pesquisado em sites diversos na plataforma de pesquisa Google. Esse conteúdo é composto por

imagens, fragmentos de tirinhas, ditados populares que expressam situações cotidianas além de conceitos.

Para elaboração do jogo foram levados em contas os aspectos da sexualidade que foram discutidos nas reuniões, que serviram de suporte teórico e reflexivo para os bolsistas pensarem em uma metodologia que não se limitasse apenas a discussão biológica da sexualidade como de costume, mas elevasse o nível dessa discussão para aspectos sociais, abordando os direitos, a responsabilidade e respeito entre as pessoas.

Os dados para essa pesquisa foram obtidos a partir da aplicação do jogo numa atividade piloto em turmas do ensino médio. A coleta dos dados ocorreu por meio de observação e registros em diário de campo sobre a participação e o envolvimento dos estudantes e dos argumentos criados por eles no momento de relacionar as cartas. Não foi utilizado nenhum roteiro nesse momento, a observação era fluida pesquisadora tomava nota dos fatos à medida que as situações que julgava relevantes apareciam. Na pesquisa qualitativa tem-se o pesquisador como principal instrumento de coleta de dados, sendo a observação uma maneira viável para realizar essa coleta. (PRODANOV; FREITAS, 2013). A análise dos dados foi realizada a partir da utilização do referencial teórico em comparação com o resultado da atividade piloto a partir da observação e da interpretação da pesquisadora, sendo previsto que na pesquisa qualitativa “os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente.” (PRODANOV; FREITAS 2013, p.70). Tal método é justificado já que “a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa” (PRODANOV; FREITAS 2013, p.70).

## **2.1 O Jogo**

A escolha de elaborar um jogo de cartas com a dinâmica semelhante a do Biotecnética se deu por acreditar que além de envolver os estudantes tal dinâmica possibilita discussão e reflexão crítica dos temas propostos no jogo além de permitir a interação entre os estudantes e o professor.

O jogo didático “Sexualidade em Jogo” é formado por 94 cartas distribuídas em dois baralhos distintos: cartas conceito (25) e cartas situação (68) (figuras 6, 7 e 8). Em cada carta conceito (figura 1) estará destacada uma palavra e a sua definição, dessa forma o jogo permite o contato com conceitos que poderiam ser desconhecidos. Os conceitos apresentados no jogo foram selecionados pelos bolsistas após as intervenções

teóricas realizadas pelos coordenadores do PIBID. Já o conteúdo das cartas de situação (figura 2) é bastante diversificado contendo cada carta imagens ou tirinhas ou ditados populares que representem situações vivenciadas no cotidiano e que estão relacionados à sexualidade e aos conceitos propostos. Todo material descrito foi pesquisado em sites encontrados na plataforma de pesquisa Google. As cartas foram confeccionadas inicialmente na forma digital utilizando os recursos disponíveis no Office PowerPoint para que posteriormente fossem impressas. A estimativa para duração do jogo é cerca de 30 minutos. São necessários quatro jogadores para iniciar a partida.



Figura 1 – Exemplo de carta conceito. Fonte: o autor.



Figura 2 – Exemplo de carta situação. Fonte: o autor.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os resultados dessa pesquisa foram obtidos a partir da produção do material didático “Sexualidade em jogo” e da análise realizada sobre a dinâmica do jogo e os momentos de interação entre os envolvidos na atividade durante a aplicação piloto do recurso numa instituição de ensino pública. Os momentos de interação foram identificados, interpretados e foram discutidos a partir da literatura disponível.

Inicialmente foi detalhada a dinâmica de funcionamento do o jogo a partir das regras elaboradas, onde já é possível identificar momentos de interação entre os participantes. Em seguida foi descrita a aplicação do jogo em uma atividade piloto destacando os momentos em que ocorre a interação durante a utilização do recurso e por fim foi realizada uma reflexão a partir os momentos em que ocorre a interação durante o jogo.

#### **3.1 Como funciona o jogo?**

Cada um dos quatro jogadores começa a partida com 17 cartas do baralho de cartas situação, distribuídas de forma aleatória. Cada uma delas contém uma situação que representa a realidade e que se relaciona de algum modo com alguns dos 25 temas presentes no jogo e que compõe o segundo baralho, as cartas conceito. Cada jogador, na sua vez, deve descartar uma de suas cartas relacionando-a com o tema posto na rodada e justificando por que a carta está sendo colocada ali. Nesse momento o jogador terá que elaborar um argumento em que haja relação entre o conceito da rodada e uma das situações que tem em mãos, sendo estimulada a criatividade, a reflexão crítica e a simulação da realidade já que o jogo apresenta temas atuais e presentes no dia a dia. (LOPES, 2005; ROCHA, 2015) O descarte será impedido caso a explicação seja inadequada ou inexistente. A cada descarte, os demais participantes podem intervir, concordando ou discordando do argumento apresentado pelo colega, permitindo que o debate, a troca de idéias e a interação entre os estudantes se estabeleçam. O professor/mediador do jogo também pode e deve intervir corrigindo possíveis equívocos ou adicionando observações sempre que julgar necessário. Vence o jogo aquele que eliminar todas as suas cartas primeiro.

O diferencial do jogo descrito está em possibilitar aos participantes a oportunidade de expressar seus pontos de vista, para isso é estimulada a construção de argumentos críticos que posteriormente estimulam a geração de debates que por sua vez

possibilitam experimentação da realidade a partir das vivências e experiências de cada indivíduo envolvido nesta atividade, sendo esta uma metodologia capaz de proporcionar a interação entre todos envolvidos na dinâmica. Nas discussões atuais os pesquisadores apontam para utilização de recursos que sejam capazes de estimular o diálogo e reflexão crítica e os jogos didáticos têm recebido destaque para promover esses momentos de aprendizagem através da interação. (SHALL et al, 1999; SOUZA, 2011)

O Jogo também pode servir como um instrumento de avaliação onde o professor poderá observar quais questões foram discutidas com maior dificuldade seja por falta de conhecimento ou pela construção inadequada de conceitos e assim preparar uma intervenção para um melhor esclarecimento dos estudantes.

O resultado desse trabalho, o próprio jogo, foi avaliado a luz da literatura, tendo como destaque a sua dinâmica e a capacidade que esta tem de promover interação. O jogo didático foi analisado e discutido com base no que os autores tratam a construção do conhecimento a partir da utilização de jogos didáticos e como as interações proporcionadas por ele influenciam na aprendizagem dos educandos.

### **3.2 Aplicação do jogo como atividade piloto**

O jogo foi aplicado em uma atividade piloto numa Instituição Federal de Ensino em três turmas de terceiro ano do ensino médio em momentos distintos. A partir da observação das partidas realizadas pôde-se obter algumas informações quanto o potencial de interação do recurso pedagógico que será discutido na próxima sessão e questões sobre a capacidade lúdica do jogo.

A abordagem inicial para introduzir a discussão sobre sexualidade em cada turma separadamente foi realização de uma palestra com o intuito de esclarecer alguns conceitos e para que os estudantes já pudessem se familiarizar com outros aspectos da sexualidade que não apenas o biológico. Durante esse momento muitos estudantes participaram fazendo comentários pertinentes sobre o que era exposto. Foi destacado por eles que a dificuldade em discutir a sexualidade é imposta pela própria sociedade, mostrando que os jovens têm uma abertura maior para discutir a temática.

Quando indagados sobre o que é sexualidade a fala de muitos estudantes restringiu a definição ao ato sexual, como já era esperado devido à abordagem estritamente biológica trabalhada nas escolas. (SILVA, 2014; AQUINO; MARTELLI,



2012) Porém outros escolares incluíram em suas falas que a sexualidade também é cuidar do corpo, é o gênero, o machismo demonstrando que ainda que pequena, existe uma parcela de jovens que fazem uma discussão mais ampla sobre a sexualidade, enxergando que a mesma não se restringe a aspectos biológicos, que sua construção recebe influencia cultural, social e política. (LOURO, 2007, 2008; ROCHA, 2015; BRAISL, 1997)



Fotografia 1 – Realização de palestra durante atividade piloto.

A adolescência, momento da vida em que os jovens apresentam muitas dúvidas e curiosidades a respeito do próprio corpo e de como se relacionar a escola deve dar suporte para que estes tenham acesso ao conhecimento necessário para o desenvolvimento pleno, sendo muitas vezes o ambiente escolar o único local onde esses jovens conseguem falar abertamente sobre tais assuntos. Após a palestra foram formados grupos de quatro estudantes e os jogos foram distribuídos para cada grupo.

Foi constatado o interesse em grande parte dos estudantes envolvidos na atividade, sendo reconhecida inclusive pelos próprios discentes a necessidade de expandir a discussão sobre sexualidade para além do aspecto biológico. A capacidade do jogo de envolver e de despertar o interesse da maioria dos estudantes foi reconhecida em duas das turmas em que este foi aplicado. Pôde-se observar também o entusiasmo dos estudantes durante a atividade.

Durante o jogo foi notório também que nem todos os estudantes estavam totalmente satisfeitos com a atividade lúdica. Um aspecto que pode ter contribuído para isso foi o longo tempo de duração do jogo, que se estendeu por aproximadamente uma

aula inteira, ultrapassando o tempo estimado nas regras. Essa dificuldade pode ser corrigida diminuindo o número de cartas distribuídas para cada jogador, conseqüentemente reduzindo o tempo de duração do jogo. Outro aspecto observado é que alguns estudantes não pareciam estar confortáveis para falar sobre a homossexualidade, essa situação provavelmente está relacionada a uma visão tradicional regida pelas normas impostas socialmente, onde as pessoas que transgridem o padrão heteronormativo são vistas como desviantes e sofrem preconceito, desigualdade, discriminação e violência. (LOURO, 2013)

Um dado importante e que merece destaque por ter se repetido em todos os grupos e que afetou a dinâmica do jogo é que alguns estudantes não conseguiam relacionar as cartas situação com a carta conceito adequado, não conseguiam formular um pensamento, uma justificativa que apresentasse relação entre as cartas. Essa observação reforça a noção de continuar estimulando a criatividade e construção do conhecimento dos estudantes a partir de recursos didáticos que promovam a interação e cooperação, já que troca de experiência entre os jovens é um meio para a aprendizagem. (VYGOTSKY, 2007; SHALL et al, 1999) No geral, a opinião dos estudantes sobre o jogo foi positiva, a maioria disse que o jogo foi legal, interessante e que gostaram de utilizar o recurso. Poucos alunos afirmaram que o jogo é difícil.

### **3.3 Momentos de interação durante a intervenção**

Em uma partida do jogo foi possível identificar três momentos de interação: a interação entre os jogadores e o jogo, a interação entre os jogadores e por último a interação entre os estudantes e o professor.

No primeiro momento, durante a interação entre os estudantes e o jogo foi estimulada a criatividade e o contato com conceitos científicos. O funcionamento do jogo possibilitou a criatividade dos estudantes quando estes se esforçaram para criar argumentos que respaldaram a relação entre a carta conceito da rodada e a ou as cartas que o jogador pretendia descartar.

A utilização de jogos didáticos possibilita a aprendizagem e a construção de conceitos ou correção de equívocos por meio de um conhecimento construído coletivamente através do diálogo e cooperação que favorece a construção de significados interligados a aspectos da vida ressaltando que o conhecimento útil é aquele contextualizado. (SCHALL et al, 1999, WIDEMAN. 2007)

O argumento criado pelo jogador a partir das experiências individuais e seu conhecimento prévio sobre o assunto devem convencer os demais estudantes envolvidos no jogo. Estes podem ou não concordar com o argumento dado pelo primeiro jogador, nesse instante ocorre à interação entre os estudantes.



Fotografia 2 – jogo didático sendo aplicado em atividade piloto para estudantes do ensino médio

A interação entre os estudantes ocorre no momento em que estes passam a dialogar sobre o tema da rodada. Quando o argumento do jogador da vez não é aceito pelos outros estudantes que fazem parte da atividade, os demais poderão explicar sobre seus pontos de vista, esse momento de debate é de grande importância no processo de aprendizagem. O conceito de ZDP de Vygotsky (2007) diz que a interação e a cooperação entre as pessoas são o meio para o desenvolvimento da aprendizagem, já que estas são capazes de despertar processos internos de desenvolvimento que aos serem internalizados tornam-se parte do desenvolvimento independente da pessoa. Isso significa que ao compartilhar experiências e interagir as pessoas conseguem entender conceitos ou realizar atividades de forma independente, impossíveis de serem realizados antes dos momentos de interação.

A interação professor-aluno foi estabelecida quando os estudantes necessitaram de orientação e esclarecimentos, quando a dúvida surgiu durante o jogo o papel do professor foi mediar e corrigir equívocos que apareceram em nas falas dos alunos, apontando visões discriminatórias e preconceituosas fazendo os estudantes refletirem sobre o que estava sendo discutido. Freire (1979, apud SHALL et al, 1999, p. 110 tradução nossa) “[...] propõe um conceito liberal de educação, onde o educador e o

educando participam e colaboram no processo de aprendizagem, em uma relação de diálogo e resolução de problemas.” Dessa forma tem-se a utilização do recurso didático como mediador da relação entre o professor e estudantes para educação onde predomina a relação de diálogo entre os sujeitos. Os PCN ainda afirmam

O papel de problematizador e orientador do debate, que cabe ao educador, é essencial para que os adolescentes aprendam a refletir e tomar decisões coerentes com seus valores, no que diz respeito à sua própria sexualidade, ao outro e ao coletivo, conscientes de sua inserção em uma sociedade que incorpora a diversidade. (BRASIL, 1997, p. 304)

É indispensável o papel do professor para coordenar a atividade e para que esta não se limite apenas a um momento recreativo que possibilita mudança na rotina de aulas expositivas. Através da utilização do recurso didático, o professor deve orientar a discussão e problematizar os temas que estão sendo discutidos, dessa forma os estudantes irão refletir sobre a diversidade de expressões e formas de viver a sexualidade, e assim, são repensadas as atitudes e são geradas mudanças de comportamentos em respeito ao próximo.

#### **4. CONCLUSÃO**

O jogo como recurso didático é considerado uma alternativa divertida, criativa e inovadora para fornecer informações científicas sobre sexualidade, além de proporcionar a discussão crítica através da interação entre os estudantes. A aprendizagem a partir da interação proposta por Vygotsky reafirmou sua importância para abordagem de temas polêmicos, como é o caso da sexualidade, pois estimula o diálogo e reflexão crítica, a partilha de experiências e a cooperação na construção de novos significados para questões da vida real.

O jogo desenvolvido e apresentado nessa pesquisa demonstrou sua capacidade lúdica, de interação, de exposição de temas polêmicos e possibilitou o estímulo da criatividade dos estudantes para realizarem discussões reflexivas sobre as diferentes dimensões da sexualidade. Ao refletir sobre as características apresentadas pelo jogo didático “Sexualidade em jogo” a partir da literatura disponível pode-se apontar o potencial desse recurso para a simulação da realidade onde os estudantes podem debater e dialogar com a mediação do professor e construir e reconstruir ideias e novas visões de mundo a partir do aprendizado mediado pela interação e troca de experiências.

## 5. REFERÊNCIAS

AQUINO, Camila; MARTELLI, Andrea Cristina. **Escola e educação sexual: uma relação necessária.** Anais. IX Seminário de Pesquisa da Região Sul. UNIOESTE, 2012.

BRÃO, Arianne Francielle Silva. **Biocnética: jogo integrador de conceitos em genética.** Dissertação Mestrado – Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Exatas, Programa de Pós- Graduação em Educação para a Ciência e a Matemática, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais: temas transversais.** Brasília: MEC, 1997.

FURLANETTO, Milene Fontana et al . **Educação sexual em escolas brasileiras: revisão sistemática da literatura.** Cad. Pesqui., São Paulo, v. 48, n. 168, p. 550-571, 2018 . Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-15742018000200550&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742018000200550&lng=pt&nrm=iso)>. Acessos em: 26 de fev. de 2020

FURLANI, Jimena. Educação sexual: possibilidades didáticas. In: LOURO, Guacira Lopes. **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação.** 3. ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2007.

JULIANI, A. d; PAINI, L. **A importância da ludicidade na prática pedagógica: em foco o atendimento às diferenças.** Portal Educacional do Estado do Paraná, 2013. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2113-8.pdf>>. Acesso em: 05 de fevereiro de 2019

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 9. ed. São Paulo. Cortez, 2006.

KIYA, Marcia Cristina da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem.** Ortigueira, PR, 2014.

LARA, Lúcia Alves da Silva. **Sexualidade, saúde sexual e Medicina Sexual: panorama atual.** Rev. Bras. Ginecol. Obstet., Rio de Janeiro, v. 31, n. 12, p. 583-585, 2009. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-72032009001200001&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-72032009001200001&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 27 de fev. de 2020

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação:** criar, fazer, jogar. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LOURO, Guacira Lopes. Currículo, gênero e sexualidade: O “normal”, o “diferente” e o “excêntrico”. In: LOURO, Guacira Lopes. **Corpo, gênero e sexualidade:** um debate contemporâneo na educação. 3. ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2007.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero e sexualidade:** pedagogias contemporâneas. Pro-Posições, Campinas, v. 19, n. 2, p. 17-23, 2008. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-73072008000200003&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-73072008000200003&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 26 de fev. de 2020

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação:** das seguintes políticas às tensões teórico-metodológicas. Educ. rev. Belo Horizonte, n. 46, p. 201-218, 2007. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-46982007000200008&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982007000200008&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 26 de fev. de 2020.

LOURO, Guacira Lopes. Pedagogias da sexualidade. In: LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado:** pedagogias da sexualidade. 3. ed. Belo Horizonte. Autêntica Editora, 2013.

MOSCHETA, Murilo dos Santos; MCNAMEE, Sheila; SANTOS, Jucely Cardoso dos. **Diálogo e transformação:** abraçando a diversidade sexual no contexto educacional. Educ. rev., Curitiba, n. 39, p. 103-122, 2011. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-40602011000100008&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602011000100008&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 25 de fev. de 2020

NOGUEIRA, Maria José et al. **Criação compartilhada de um jogo:** um instrumento para o diálogo sobre sexualidade desenvolvido com adolescentes. Ciênc. educ. (Bauru), Bauru, v. 17, n. 4, p. 941-956, 2011. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S151673132011000400011&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151673132011000400011&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 20 de ago de 2019.

PORTAL DO GOVERNO BRASILEIRO FUNDAÇÃO CAPES. **PIBID: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência.** Brasília, 03 de set de 2008. Disponível em: <<https://www.capes.gov.br/educacao-basica/capespibid/pibid>>. Acesso em: 10 de mar. de 2020

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Científico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROCHA, Anne Kariny Lemos. **O jogo pedagógico como instrumento para educação sexual de facilitadores e estudantes jovens: análise do material “em seu lugar”**. Araraquara, SP, 2015

SCHALL, Virgínia T. et al. **Avaliação do jogo ZIG-ZAIDS: uma divertida ferramenta educacional para prevenção de HIV / Aids**. Cad. Saúde Pública, Rio de Janeiro, v. 15, supl. 2, p. 107-119, 1999. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-311X1999000600011&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-311X1999000600011&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 04 de mar. de 2020.

SILVA, Elenita Pinheiro de Queiroz. **Corpo e sexualidade no ensino de ciências: experiências de sala de aula**. Revista Periódicus, Salvados, BA, v. 1, p. 1-15, 2014. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/revistaperiodicus/article/view/12883>>. Acesso em: 10 de mar. de 2020.

SOUZA, Vânia de et al . **The game as strategy for approach to sexuality with adolescents: theoretical-methodological reflections**. Rev. Bras. Enferm., Brasília, v. 70, n. 2, p. 376-383, 2017 . Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S003471672017000200376&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S003471672017000200376&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 20 de ago. de 2019.

SOUZA, Vânia de. **Adolescentes em cena: uma proposta educativa no campo da saúde sexual e reprodutiva**. Rev. esc. enferm. USP, São Paulo, v. 45, n. spe2, p. 1716-1721, 2011. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0080-62342011000800014&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342011000800014&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 05 de mar. de 2020.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WIDEMAN, Herbert H. et al. **Unpacking the potential of educational gaming: A new tool for gaming research**. Simulation & gaming, v. 38, n. 1, p. 10-30, 2007.



## APÊNDICES



# Sexualidade em Jogo

Autores: Sibeles Lopes  
Sandreane Tenório  
Wellington Correia  
Felipe Rodrigues  
Yasmin de Carvalho  
Marilda Abílio

Figura 3 – Capa do manual do jogo e identificação dos autores. Fonte: o autor.

## 1. RESUMO E FUNÇÃO PEDAGÓGICA

A sexualidade é uma construção sociocultural, que envolve a psique, a historicidade, comportamentos, modos de pensar e agir e tantos outros aspectos inerentes da humanidade. É também característica de todas as pessoas. Compartilhada, mas ainda sim única para cada indivíduo. (RESSEL; GUALDA, 2003).

O jogo didático é potente instrumento de ensino, tendo grande efeito em todas as culturas e idades, pois a ludicidade é peça chave no desenvolvimento humano (GRANDO, 2003).

Apesar da ampla influência da sexualidade na cultura humana e nas pessoas por si, ela é pouca discutida nas sociedades ocidentais de forma geral, incluindo-se aí o Brasil. (SIMÕES; CARRARA, 2014). Isso acaba por refletir no entendimento do tema por jovens e adolescentes, havendo ainda uma cultura de desestruturação ou simplesmente não construção de discussões acerca da sexualidade. Assim, é comum que alunos e mesmo professores não saibam definir o que é sexualidade, e termos afiliados, como identidade de gênero e homossexualidade. (MOIZÉS, 2007; MOIZÉS;BUENO, 2010).

Esse jogo busca sanar parcialmente justamente alguns desses problemas, trazendo e problematizando algumas das mais pertinentes questões sobre sexualidade, englobando tanto as mais comuns como algumas das mais ignoradas e/ou consideradas mais difíceis de lidar por professores e pais. Ele funciona baseado numa versão modificada do jogo Pictureka!®, especificamente o modo 8-fora.

## 2. OBJETIVOS

- ❖ Problematizar e discutir diversas questões sobre sexualidade;
- ❖ Estimular a capacidade de relacionar situações a temas específicos;
- ❖ Debater e esclarecer sobre a sexualidade.

## 3. JUSTIFICATIVA

A sexualidade, componente inerente dos seres humanos, é infelizmente, sub discutida na escola, sendo ou completamente ignorada ou trabalhada de modo que seja ela deturpada. Assim, é importante desenvolver meios que possam envolver os alunos nesse tema, sem que seja considerado sem importância ou que seja visto de modo diferente do realmente é. Uma interessante ferramenta que pode ser usada para atingir tal fim é o jogo didático, que pode explorar a ludicidade para aproximar os alunos dos temas a serem abordados. Por fim, nota-se uma carência de jogos que abordem a sexualidade de maneira mais abrangente, e este jogo pode ajudar a preencher tal lacuna.

Figura 4 – Manual do jogo contendo informações que justificam a importância do recurso. Fonte: o autor.

#### 4. MODO DE JOGAR

Todos os jogadores começam a partida com 17 cartas, distribuídas aleatoriamente. Cada uma delas contém uma situação do cotidiano ou não, que se relacionem de algum modo com um dos 25 temas presentes no jogo. Cada jogador, na sua vez, deve descartar uma de suas cartas relacionando-a com o tema posto na rodada e justificando por que está sendo colocada ali. O descarte será impedido caso a explicação seja inadequada ou inexistente ou caso o grupo seja incoerente com a carta. À cada descarte, o professor/mediador do jogo pode intervir, corrigindo algo ou adicionando uma observação. Outros jogadores podem fazer o mesmo, com suas falas sendo mediadas pelo professor/mediador.

##### 4.1. Quem ganha

O jogador que primeiro reduzir o número de cartas na sua mão a zero.

##### 4.2. Número de jogadores

4 (quatro).

##### 4.3. Duração da partida.

30 minutos.

#### 5. O QUE VEM NA CAIXA?

- ❖ Este manual;
- ❖ 93 cartas.

##### 5.1. As cartas

Há no total 93 cartas, divididas em dois tipos:

**Situação:** há 68 cartas de situação, todas elas podendo ser encaixadas em um ou mais temas.

**Temáticas:** há 25 cartas temáticas, que trazem um tópico relacionado a sexualidade (por ex.: gravidez na adolescência). As cartas situação devem ser relacionadas às cartas temáticas.

Figura 5 – Manual do jogo contendo as instruções para utilização do recurso. Fonte: o autor.



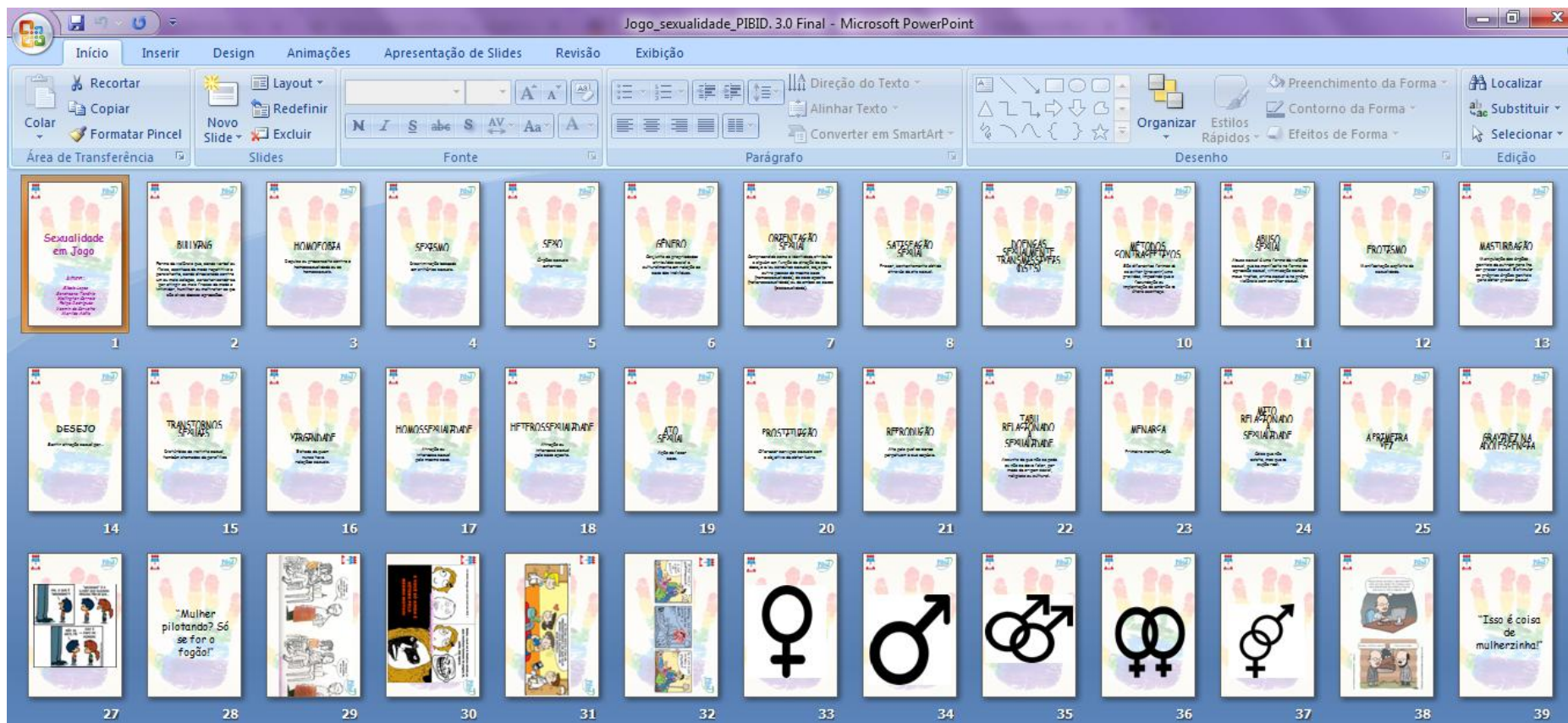


Figura 6 – O baralho de cartas conceito é formada da carta número 2 até a carta número 26. Fonte: o autor.

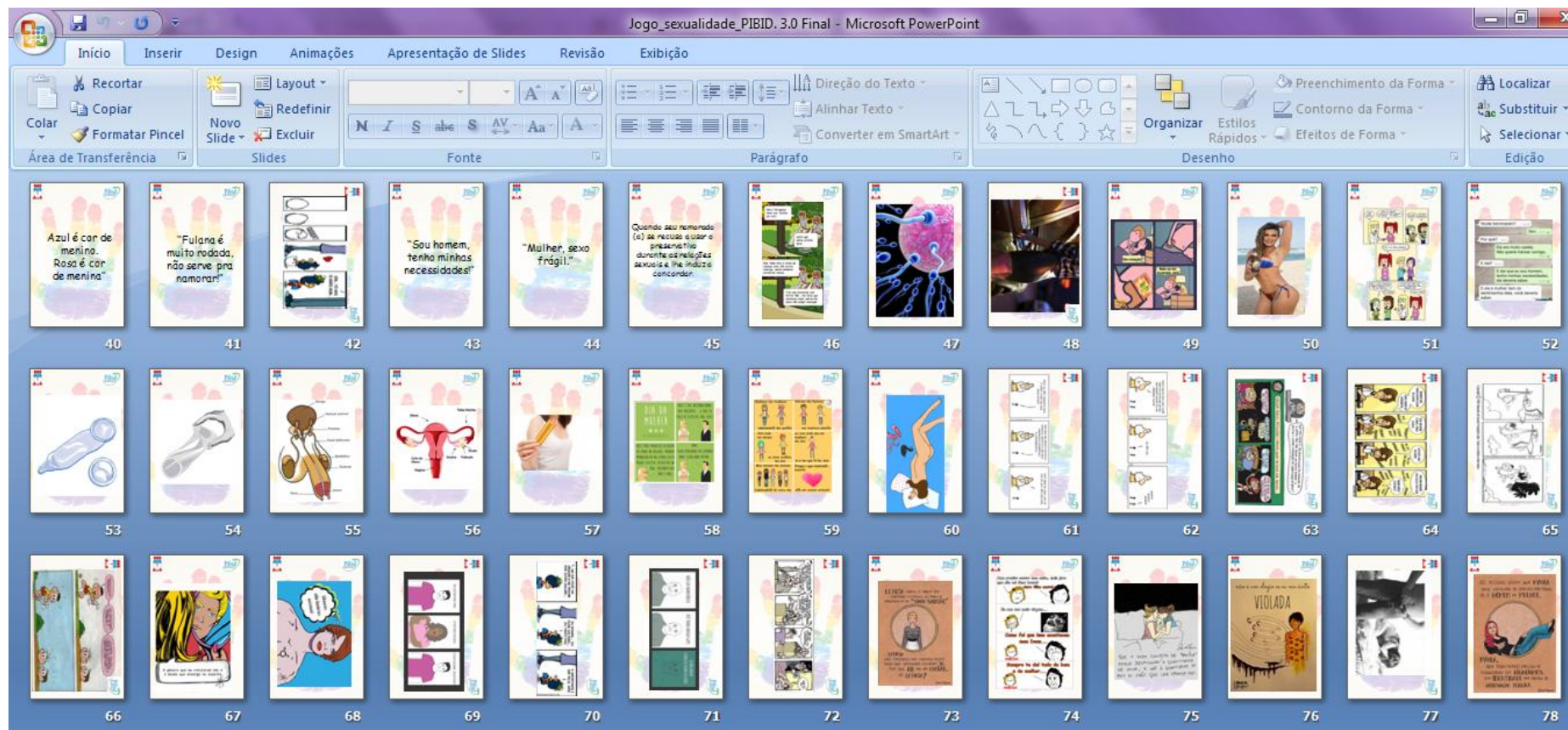


Figura 7 – Cartas que compõem o baralho de cartas situações. Fonte: o autor.



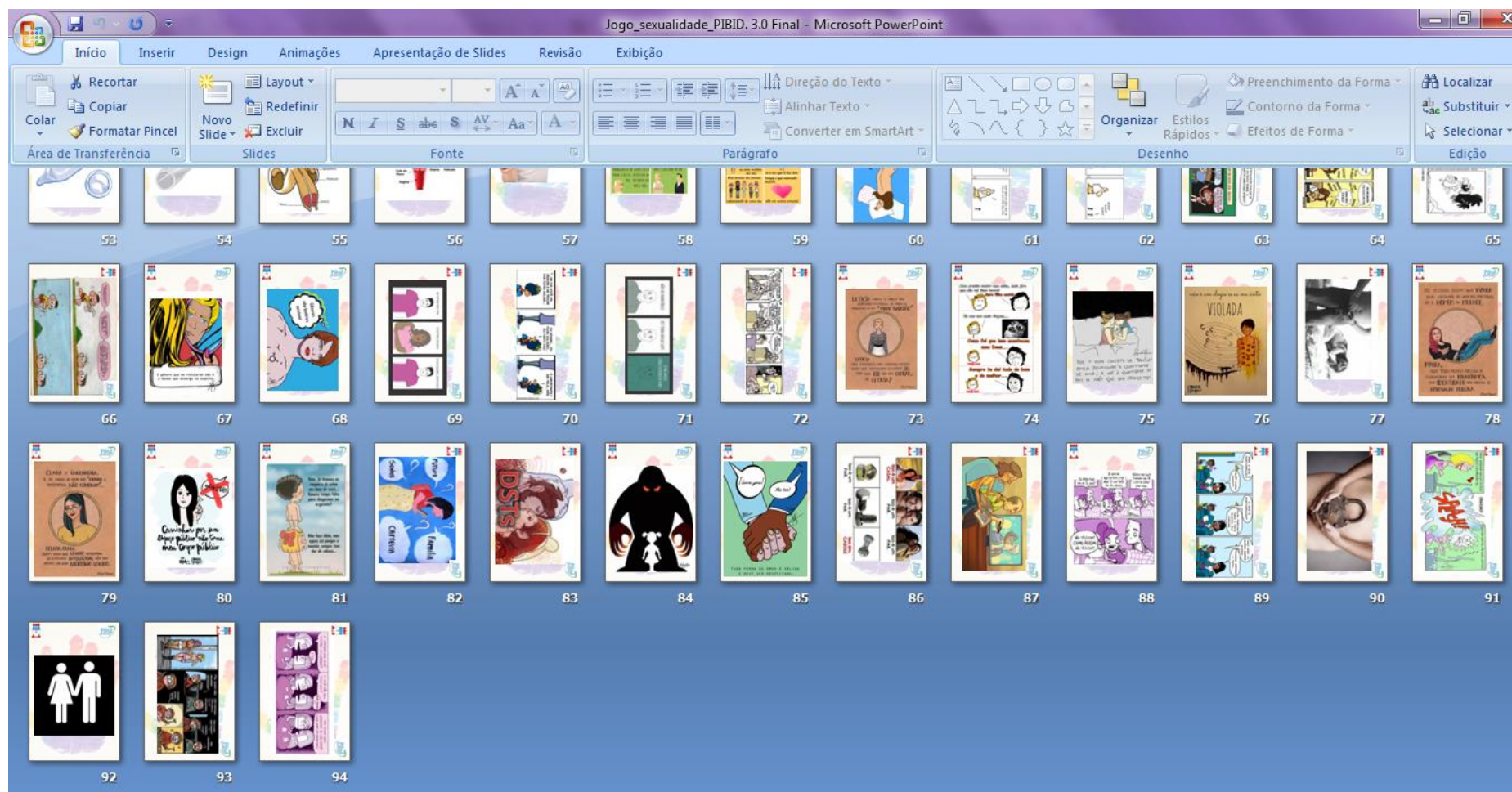


Figura 8 – Cartas que compõem o baralho de cartas situações. Fonte: o autor.