



Instituto Federal de Brasília
Campus Planaltina
Curso Superior de Licenciatura em Biologia

Nataly Jozino Oliveira

**Jogo Didático: um recurso pedagógico para desenvolver a educação sexual
numa escola da rede pública de ensino de Planaltina**

Nataly Jozino Oliveira

**Jogo Didático: um recurso pedagógico para desenvolver a educação sexual
numa escola da rede pública de ensino de Planaltina**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso Superior de Licenciatura em
Biologia do *campus* Planaltina do Instituto Federal de
Brasília como requisito parcial para obtenção de título
de Licenciado em Biologia.

Orientadora: M. Sc. Dulce Regina de Souza.

Planaltina-DF, 2019



Instituto Federal de Brasília
Campus Planaltina
Curso Superior de Licenciatura em Biologia

Nataly Jozino Oliveira

**Jogo Didático: um recurso pedagógico para desenvolver a educação sexual
numa escola da rede pública de ensino de Planaltina**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso Superior de Licenciatura em
Biologia do *campus* Planaltina do Instituto Federal de
Brasília como requisito parcial para obtenção de título
de Licenciado em Biologia.

Orientadora: M. Sc. Dulce Regina de Souza

Aprovado em: 12 de novembro de 2019.

BANCA EXAMINADORA

M. SC. DULCE REGINA DE SOUZA (Presidente)

MSC. VALDILENE OLIVEIRA (Membro Titular)

MSC. LUCIANO CEDRAZ (Membro Titular)

Resumo

O presente estudo teve por objetivo analisar o uso do jogo didático como estratégia de ensino ao desenvolvimento da educação sexual dos discentes, assim como avaliar a eficácia da utilização como uma ferramenta para a EDUCAÇÃO SEXUAL; verificar o nível de interesse e de aprendizagem dos discentes. A pesquisa de caráter predominantemente, qualitativo, foi realizada no ano de 2019, com discentes provenientes da escola pública Centro Educacional 01, na cidade de Planaltina DF. Para a coleta dos dados utilizamos questionários, que foram aplicados antes e após a aplicação do jogo. Por meio dos resultados obtidos, verificamos que o jogo “Quem sou eu? - Educação sexual” no efetivo no processo de ensino do conteúdo em questão e que proporciona uma aprendizagem significativa, mostrando-se também adequado em criar um ambiente de descontração e aprendizagem entre os alunos, sendo um real motivador para o ensino.

Palavras-chave: jogos didáticos, educação sexual, infecções sexualmente transmissíveis, métodos contraceptivos.

Abstract

The present study aimed to analyze the use of the didactic game as a teaching strategy to the development of the sexual education of the students, as well as to evaluate the effectiveness of the use as a tool for the Sexual Education; check the level of interest and learning of students. The predominantly qualitative research was conducted in 2019, with students from the public school Centro Educacional 01, in the city of Planaltina DF. For data collection we used questionnaires, which were applied before and after the application of the game. Through the results obtained, we find that the game “Who am I? - Sexual education ”in the effective in the process of teaching the content in question and that provides a meaningful learning, also proving to be appropriate in creating an environment of relaxation and learning among students, being a real motivator for teaching.

Keywords: didactic games, sex education, sexually transmitted infections, contraceptive methods.

Lista de Ilustrações

Figura I- Gráfico que apresenta o conhecimento dos discentes sobre os métodos contraceptivos antes da aplicação do jogo.

Figura II- Gráfico que apresenta o conhecimento dos discentes sobre as Infecções sexualmente transmissíveis (IST) antes da aplicação do jogo.

Figura III- Gráfico que apresenta o conhecimento dos discentes sobre os métodos contraceptivos depois da aplicação do jogo.

Figura IV- Gráfico que apresenta o conhecimento dos discentes sobre as infecções sexualmente transmissíveis (IST) depois da aplicação do jogo.

Lista de Tabelas

Tabela 1. Frequência e Porcentagem de Respostas relativas ao uso do Jogo em aula.

Sumário

RESUMO	4
ABSTRACT	5
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	6
LISTA DE TABELAS	7
1. INTRODUÇÃO	8
2. MATERIAL E MÉTODOS	11
2.1 SUJEITOS DA PESQUISA	11
2.2 OS INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE COLETAS DE DADOS.....	11
2.3 QUANTIFICAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS.....	12
3. DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	13
4. CONCLUSÃO	22
5. REFERÊNCIAS	23
6. APÊNDICES	27
6.1 APÊNDICE 1	27
6.2 APÊNDICE 2	28
6.3 APÊNDICE 3	29

1. INTRODUÇÃO

Em uma sociedade em que a tecnologia é responsável pelo desenvolvimento em diversos aspectos, as escolas devem ser um espaço de inovação e de novas experiências para um melhor desenvolvimento dos discentes. Neste contexto, os jogos didáticos aparecem como uma ferramenta de ensino.

O jogo pedagógico ou didático é aquele produzido com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico usado tradicionalmente, por conter o aspecto lúdico (CUNHA, 1988). Rosa e Landim (2014, p. 135) referem que com o uso dos jogos didáticos “(...) os alunos encontram-se motivados, participam das aulas, trazem curiosidades, levantam questões, tem vontade de aprender e mais chances de se envolverem profundamente com a situação de aprendizagem”. Por se tratar de uma forma lúdica, prazerosa e participativa, exercita a desenvoltura, a capacidade de comunicação e expressão (CUNHA e ZIMMER, 2016), assim como aprender a respeitar regras. Pode ainda aumentar a probabilidade de participação de todos os alunos nas atividades propostas, tornando o ambiente da sala de aula mais dinâmico (BESERRA et al., 2008).

Embora tais atividades exijam inúmeras habilidades e competências dos professores, a utilização dos jogos em aula trazem muitos benefícios aos próprios docentes e aos discentes, pois quando o educando participa ativamente do processo educacional de forma dinâmica e prazerosa, a aprendizagem é facilitada (NEVES e CARVALHO, 2006). Podendo estabelecer concretamente as relações entre teoria e prática, assim articulando o saber ao fazer.

A aprendizagem se torna mais fácil, quando utilizadas atividades lúdicas, pois os alunos ficam entusiasmados com a proposta de aprender de forma mais interativa e divertida. Assim, o jogo se torna uma ferramenta ideal de aprendizagem, pois além de estimular o interesse do aluno, ajuda na construção de novas descobertas e faz do professor um condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (Campos, 2003).

Os jogos educacionais podem ser utilizados para facilitar a didática e a socialização do conhecimento, aumentando dessa forma a motivação, a cognição e a criatividade, favorecendo assim, ao desenvolvimento social dos discentes, que, na sequência, auxiliam na tomada de decisões dos discentes, colocando-os em situação de desafio (Antunes e Morais, 2010).

Ao se empregar o jogo em aula, há um aumento da capacidade de relações interpessoais, já que para a resolução da atividade é necessário que haja discussões em grupo. Podem-se perceber alguns benefícios, como: interação social, capacidade cognitiva (raciocínio, memória, linguagem, percepção, dentre outros), construção do conhecimento (Mahoney e Almeida, 2005),.

as emoções são também trabalhadas nas atividades lúdicas: curiosidade, divertimento, estados de aceitação, dentre outras, e que estas são importantes e favoráveis à aprendizagem (Neves e Carvalho, 2006). Santos (2007) ressalta que para que a aprendizagem seja realmente significativa é necessário ser precedida de experiências afetivas como as proporcionadas pelo uso de jogos didáticos em sala de aula, mediados pelo professor.

Os jogos didáticos têm sido utilizados como estratégia para educação em saúde (YONEKURA e SOARES, 2010), sobretudo na abordagem de temas relacionados à educação sexual dos adolescentes (COSTA; GONZAGA; MIRANDA, 2016).

As ações voltadas à educação sexual nas escolas são importantes medidas para combater inúmeros tipos de infecções sexualmente transmissíveis (IST). Elas são caracterizadas por mais de 30 agentes etiológicos diferentes (bactérias, fungos, vírus, protozoários). Os exemplos mais conhecidos são: herpes genital; sífilis; gonorreia; infecção pelo HIV; infecção pelo Papilomavírus Humano (HPV); hepatites virais B e C. (Ministério da Saúde). Mesmo com a oferta de métodos contraceptivos gratuitos (preservativos masculino e feminino, pílula combinada, anticoncepcional injetável mensal e trimestral, dispositivo intrauterino com cobre e hormonal (DIU), diafragma, anticoncepção de emergência e minipílula), por meio do Sistema Único de Saúde (SUS), os dados expostos anteriormente mostram que ainda há necessidade de implementação de políticas públicas vinculadas à Educação Sexual de crianças, adolescentes e jovens especialmente no âmbito escolar (PAIVA et. al. 2008).

No de 1996 foi criado pelo Ministério da Saúde, o Programa Saúde para Adolescentes (PROSAD), que apresenta estratégias de intervenção e cuidados para adolescentes. No ano de 2007 foi divulgada a versão preliminar da Política de Atenção Integral à Saúde de Adolescentes e Jovens (BRASIL, 2007b), que destaca a saúde reprodutiva e sexual na adolescência. Também ocorreu o lançamento do Marco Teórico Referencial da Saúde Sexual e Reprodutiva de Adolescentes e Jovens (BRASIL, 2007a), que teve como novidade a discussão dos aspectos legais sobre os direitos sexuais e reprodutivos dos adolescentes. No mesmo ano ocorreu o lançamento do PSE (Programa Saúde nas Escolas) uma parceria entre os Ministérios da Educação

e da Saúde. Este programa visa diversas temáticas no âmbito da saúde e educação sexual de crianças e adolescentes. (BRASIL, 2007c).

No ano de 2008, ocorreu à conferência sobre a Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (AIDS), na cidade do México, voltada aos ministros da Educação e da Saúde dos países da América Latina e Caribe. Nesta conferência foi assinada a Declaração “Prevenir com Educação”, sendo estabelecidas metas para práticas de educação em saúde e sexualidade para adolescentes e jovens até o ano de 2015, que consistem em reduzir em 75% o número de escolas que não tem institucionalizada a Educação Sexual e reduzir em 50% de jovens e adolescentes que carecem da cobertura de serviços para atender suas necessidades de saúde (GOMES; VIEIRA, 2010). Em 2013 foi produzido o Caderno de Atenção Básica sobre a Saúde Sexual e Reprodutiva de Adolescentes e Jovens (BRASIL, 2013).

Embora estes documentos tenham orientações sobre práticas de cuidado em saúde e sexualidade, os jogos didáticos caracterizam-se como uma importante e viável alternativa para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem por favorecer a construção do conhecimento aos alunos.

Devido ao interesse e à necessidade de contribuir com essa problemática e tornar as discussões mais instrutivas para o aperfeiçoamento do processo de construção do conhecimento, foi desenvolvido pela pesquisadora, jogo didático “QUEM SOU EU- Educação Sexual”¹, considerado como ferramenta didática que aborda o tema “Doenças sexualmente transmissível e métodos contraceptivos”.

Contudo, o presente estudo propõe analisar o uso do jogo didático “QUEM SOU EU - Educação Sexual” como estratégia de ensino ao desenvolvimento da educação sexual nos discentes. Mais especificamente, pretendeu avaliar a eficácia da utilização do jogo como uma ferramenta para a educação sexual, verificar o nível de interesse e aprendizagem dos alunos na aplicação dos jogos didáticos como estratégia de ensino e, por fim, sugerir propostas de melhoria aos professores, a partir da perspectiva dos discentes, acerca da utilização de jogos co 11 n recurso pedagógico.

2. MATERIAL E MÉTODOS

¹ Baseado no jogo- “Quem sou Eu” da empresa Estrela

Trata-se de uma pesquisa de campo do tipo exploratória, já que visa acompanhar os discentes por um determinado tempo, buscando naquele presente momento identificar suas percepções acerca do tema. São as pesquisas que têm como objetivo o aprofundamento do conhecimento do pesquisador sobre o assunto estudado. Ela pode ser utilizada para facilitar a elaboração de um questionário ou para servir de base para pesquisas futuras (GIL, 2010). Para tanto será adotada abordagem qualitativa.

Na abordagem qualitativa, segundo Mayring (2002), a ênfase na totalidade do indivíduo como objeto de estudo é essencial para a pesquisa. Além do mais, a concepção do objeto de estudo qualitativo sempre é visto na sua historicidade, no que diz respeito ao processo de desenvolvimento do indivíduo e no contexto dentro do qual ele está inserido. Flick e cols 2000), afirmam que as perspectivas de todos os participantes da pesquisa são relevantes e não apenas a do pesquisador. A pesquisa qualitativa (LUDKE; ANDRÉ, 1986) está mais relacionada no levantamento de dados sobre as motivações de um grupo, em compreender e interpretar determinados comportamentos, a opinião e as expectativas dos indivíduos de uma população.

2.1 SUJEITOS DA PESQUISA

Esta proposta de pesquisa foi aplicada em 43 discentes do segundo ano do Ensino Médio no componente curricular Biologia, no Centro Educacional 01 em Planaltina-DF, no período entre 26 de agosto a 09 de setembro de 2019.

2.2 OS INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE COLETAS DE DADOS

Utilizamos o questionário tipo *survey* que “pode ser descrito como a obtenção de dados ou informações sobre características, ações ou opiniões de determinado grupo de pessoas, indicado como representante de uma população alvo, por meio de um instrumento de pesquisa, normalmente um questionário”. (PINSONNEAULT e KRAEMER, 1993).

A aplicação dessa proposta ocorreu no componente curricular Biologia e foi dividida em quatro fases principais: (1ª) Avaliação diagnóstica para verificar os conhecimentos a respeito do tema “educação sexual” (Apêndice I); (2ª) Aplicação do jogo didático “QUEM SOU EU -

Educação Sexual” (Apêndice II); (3ª) Questionário de avaliação do jogo “QUEM SOU EU - Educação Sexual” (Apêndice III); (4ª) Aplicação da mesma avaliação (Apêndice I) para verificar se houve efeitos pedagógicos do jogo nas atividades desenvolvidas.).

Faz-se importante considerar a opinião dos alunos no processo de produção do material didático. Essa prática auxilia no melhoramento e em possíveis correções de erros de planejamento para que o material seja utilizado de forma eficiente no processo ensino-aprendizagem e na totalidade de sua capacidade educacional (Nielsen e Loranger 2007). Sendo assim, para verificar o nível de interesse e aprendizagem dos alunos foi aplicado um questionário. Este continha 7 (sete) perguntas de respostas fechadas e uma aberta (Apêndice III). Nas sete primeiras perguntas o respondente deveria selecionar apenas uma alternativa dentre as duas apresentadas. As respostas são do tipo dicotômico, ou seja, apresentam apenas duas opções de respostas, de caráter bipolar, do tipo: sim/não.

3.3 QUANTIFICAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

Utilizou-se o programa EXCEL (Figuras I, II, III e IV) para quantificar os dados do Questionário (Apêndice I) a fim de verificar os conhecimentos dos discentes a respeito do tema “Educação Sexual”.

Nas 7 (sete) primeiras perguntas do questionário (Apêndice III) o respondente deveria selecionar apenas uma alternativa dentre as apresentadas. Para quantificá-las foram considerados a frequência (N=43) e o percentual (100%) das respostas.

Utilizou-se a técnica da “análise de conteúdo” para analisar as respostas dos discentes acerca da questão aberta (n= 8) referente às propostas de melhoria aos professores quanto à utilização de jogos como um recurso pedagógico.

Segundo Moraes (1994),

A análise de conteúdo constitui-se de um conjunto de técnicas e instrumentos empregados na fase de análise e interpretação dos dados de uma pesquisa, aplicando-se, de modo especial, ao exame de documentos escritos, discurso, dados de conteúdo e semelhantes, com a finalidade de uma leitura crítica e aprofundada, levando à descrição e interpretação destes materiais, assim como, inferências sobre suas condições de produção e de recepção (p. 104).

Os procedimentos para a análise de conteúdo, geralmente, acontecem em três momentos: organização do material que será alvo de estudo, análise do material, com destaque para a

identificação de unidades de significado, categorização das unidades e elaboração de um texto descritivo; e, finalmente, a interpretação das informações descritas (BAUER, 2002; MORAES, 1994).

No processo de organização e de elaboração das categorias representativas, a pesquisadora concentrou-se na leitura das respostas dos participantes para apreender o significado dos conteúdos das mesmas. Os procedimentos para tal apreensão foram os seguintes:

- Organização do material que foi alvo de estudo realizando a leitura das respostas, repetidas vezes, com o intuito de se familiarizar com elas.
- Análise do material com destaque para a identificação das unidades de significado.
- Gradualmente, foram se elaborando categorias a partir das unidades de significação.

3 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Após aplicar o questionário (Apêndice I) e ao comparar as figuras (I, II, III e IV), é possível verificar diferenças substantivas antes e depois da aplicação do jogo. Pode-se crer que com o jogo “(...) os alunos encontram-se motivados, participam das aulas, trazem curiosidades, levantam questões, tem vontade de aprender e mais chances de se envolverem profundamente com a situação de aprendizagem” (ROSA; LANDIM, 2014, p. 135).

Por outro lado, se considera que repetir duas vezes o mesmo questionário, em momentos distintos, também pode gerar certa estabilidade e facilidade em respondê-lo, uma vez que anteriormente, os discentes já tiveram contato e está familiarizado ao que se pede.

Figura I- Gráfico que apresentam conhecimentos dos discentes sobre os métodos contraceptivos antes da aplicação do jogo.

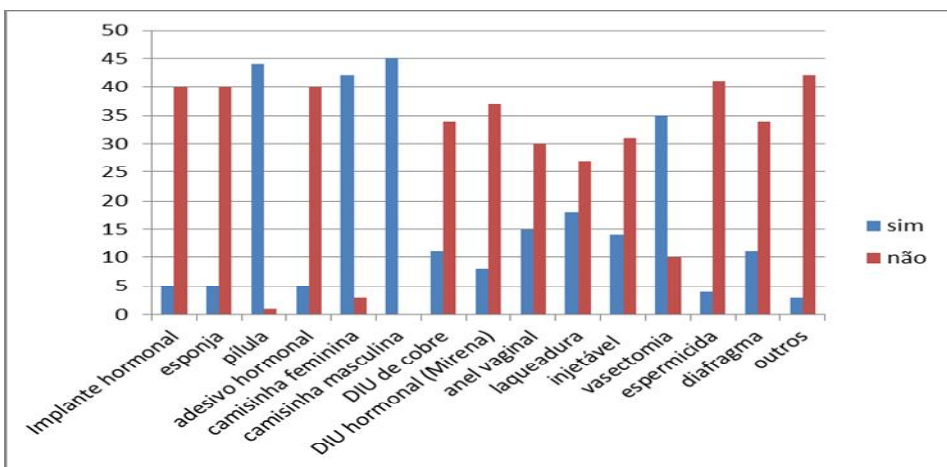


Figura II- Gráfico que apresenta os conhecimentos dos discentes sobre as Infecções sexualmente transmissíveis (IST) antes da aplicação do jogo.

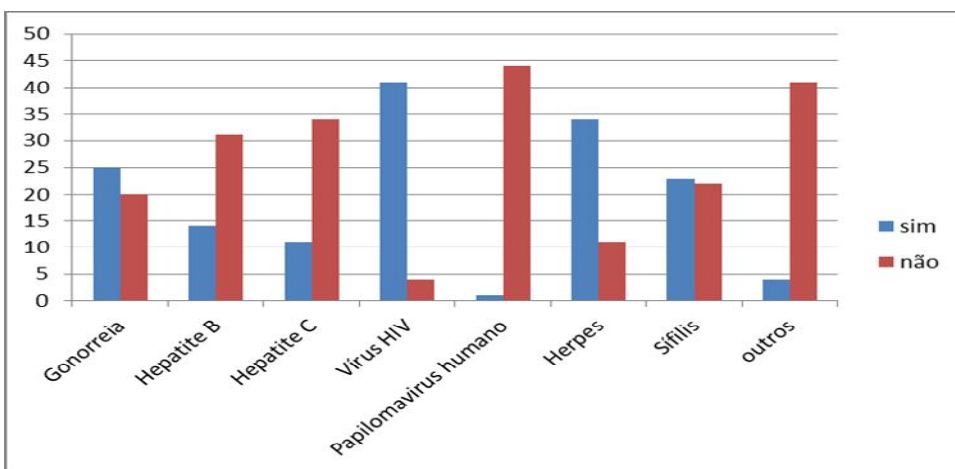


Figura III- Gráfico que apresenta o conhecimento dos discentes sobre os métodos contraceptivos depois da aplicação do jogo

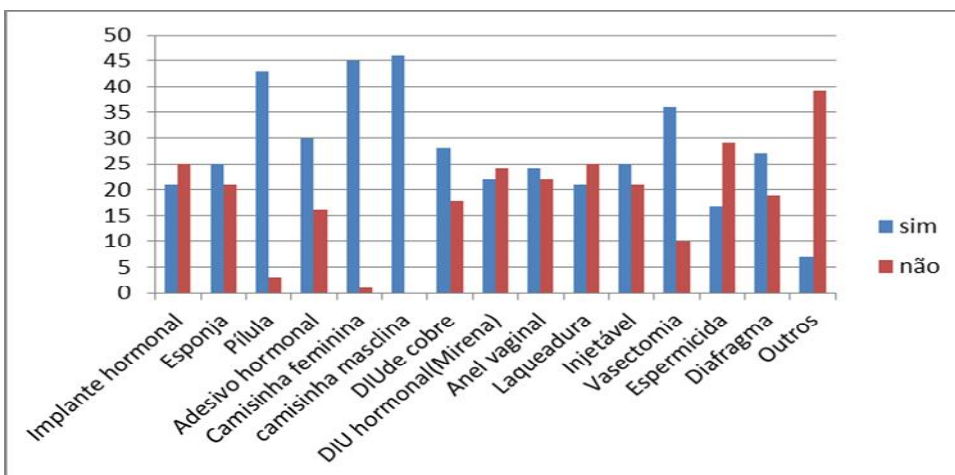
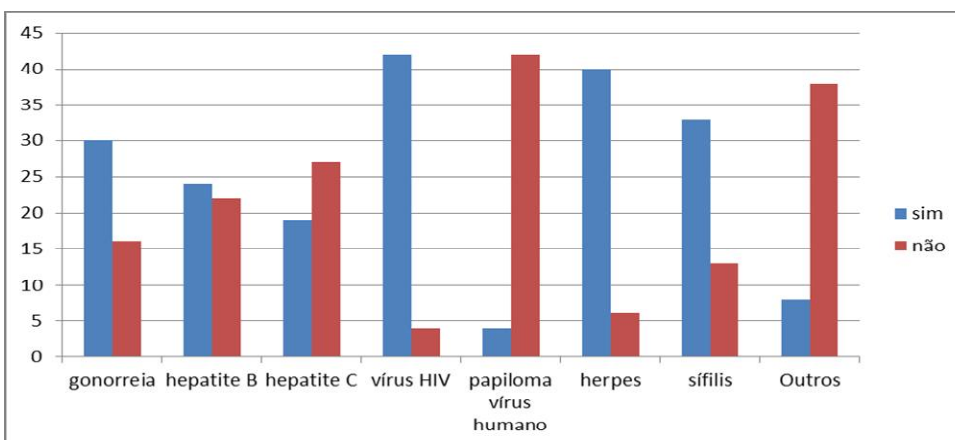


Figura IV- Gráfico que apresenta o conhecimento dos discentes sobre as infecções sexualmente transmissíveis depois da aplicação do jogo.



Para melhor visualizar e analisar os resultados acerca da eficácia da utilização do jogo como uma ferramenta para a Educação Sexual, assim como para verificar o nível de interesse e aprendizagem dos alunos na aplicação dos jogos didáticos como estratégia de ensino (Tabela I), o texto abaixo seguiu a sequência das questões da pesquisa.

A análise de respostas dos discentes indicou com maior frequência (N= 38; 88,4%), que as regras do jogo foram claras, e apenas 11,6% (N =5), disseram que não.