

Tamara Mendes Brandão Cazella Santos

Elaboração de um jogo didático:

Perfil: Refletir a sexualidade.

**Elaboração de um jogo didático:
Perfil: Refletir a sexualidade.**

Título Abreviado: Elaboração de um jogo didático sobre sexualidade

Tamara Mendes Brandão Cazella Santos¹, Gilberto Oliveira Brandão²

RESUMO

A utilização de materiais didáticos diversificados em sala de aula auxilia tanto o professor quanto o aluno, por isso com a intenção de aprimorar os conhecimentos dos alunos que estão estudando reprodução e sexualidade foi elaborado um jogo intitulado “Perfil: Refletir a sexualidade” com intuito de revisão do conteúdo e método avaliativo, além de despertar interesse nos alunos a respeito da sexualidade e as relações sociais dos indivíduos. É um jogo de tabuleiro competitivo, jogado em grupo de até 6 (seis) pessoas, onde o objetivo é alcançar a marca fim. O perfil: sexualidade um processo contínuo será avaliado pelas suas cartas com afirmativas das quais foram destacados os temas: sistema reprodutor masculino e feminino, métodos contraceptivos e DST's. O material didático em questão vem para auxiliar o professor no processo de ensino e de aprendizagem e com o incentivo para o uso de material lúdico em sala de aula além de despertar curiosidade em aprender e promover interação entre os alunos da sala de aula.

Palavras-chave: Reprodução e Sexualidade. Material lúdico. Ensino e aprendizagem

¹Graduanda em Licenciatura do curso de Ciências Biológicas do Centro Universitário de Brasília- UniCEUB.

²Mestre em Biologia Molecular pela Universidade de Brasília e Professor do curso de Ciências Biológicas do Centro Universitário de Brasília- UniCEUB.

**Elaboration of a didactic game:
Profile: Thinking sexuality**

Shortened Title: Development of an educational game about sexuality

Tamara Mendes Brandão Cazella Santos¹, Gilberto Oliveira Brandão²

ABSTRACT

The utilization of diversified course materials assists the teacher as much as the student, therefore in order to improve the students' knowledge about the current studies involving reproduction and sexuality, a game called "Profile: Thinking sexuality" was elaborated seeking the review of the subjects and as an evaluative method, in addition it will awaken the students interests about the individuals social interactions and sexuality. It consists of a competitive board game, played by a group of up to 6(six) people, which the purpose is to achieve the end. The game "Profile: sexuality a continuous process" will be evaluated through its cards with affirmatives of which the topics: male and female reproductive systems, contraceptive methods and STD's were emphasized. The course material in question is presented to assist the teacher with the teaching-learning process and as an incentive for the use of materials of playful nature inside the classroom, as well as awaken the learning curiosity and promote the interaction among the students.

Keywords: Reproduction and sexuality. Material of playful nature. Teaching and learning.

¹Graduanda em Licenciatura do curso de Ciências Biológicas do Centro Universitário de Brasília- UniCEUB.

²Mestre em Biologia Molecular pela Universidade de Brasília e Professor do curso de Ciências Biológicas do Centro Universitário de Brasília- UniCEUB.

INTRODUÇÃO

A sexualidade é construída a partir de uma base biológica definida geneticamente e embriologicamente durante o desenvolvimento fetal, mas que se direciona e se consolida efetivamente a partir do primeiro contato afetivo do bebê com sua família. O homem é um animal social que possui instintivamente a capacidade de se relacionar empaticamente com sua família e, dentre os aspectos que compõem o indivíduo, a sexualidade será definida por influência das interações sociais, expectativas e desejos projetados na criança. Ao ter o primeiro contato de carinho e aconchego, psicologicamente, se forma a base para a ocorrência do seu desenvolvimento sexual, da construção de vínculos amorosos e do desejo de aprender. A criança constrói e se percebe pertencente à determinada identidade sexual seja ela masculina ou feminina e as percepções de prazer, as experimentações de afeto, amor e a das próprias alterações físicas e psicológicas ao longo da vida dependem dessas impressões iniciais da infância. A sexualidade humana forma parte integral da personalidade de cada um. É uma necessidade básica e um aspecto do ser humano que não pode ser separado de outros aspectos da vida. Pode-se assim, resumir que a sexualidade é a maneira do indivíduo se descobrir e descobrir o outro (Costa 2001; Silva et. al 2004).

Com a chegada da puberdade, ocorrem novas oportunidades para que as mudanças físicas e mentais associadas às alterações hormonais relacionadas com a maturação biológica e ganho de capacidade reprodutiva reforcem essa identidade sexual construída inicialmente na infância. A sexualidade secundária representa um momento importante na puberdade porque nessa fase haverá mudanças que promoverão uma distinção entre o formato do corpo daquela pessoa em relação às outras e se estabelecerão características pessoais, como a voz, que acompanharão o indivíduo por toda a vida. Nas meninas, a puberdade começa pela produção de hormônios sexuais, os primeiros pelos pubianos e as axilas, aumento dos seios, deposição de gordura corporal e o surgimento da primeira menstruação. Nos meninos, ocorre o crescimento dos testículos, aparecimento dos pelos pubianos, barba, aumento do pênis, mudança na voz, produção de espermatozoides e ejaculações (Castro et al. 2004).

Pode-se dizer que a sexualidade é um processo que ocorre desde a infância à velhice, constituindo-se de transformações físicas, emocionais, intelectuais e sociais, fatores fundamentais para o desenvolvimento do ser humano. Ao tratar deste tema, as escolas podem abordar aspectos biológicos trabalhados pelos professores de Ciências e Biologia e/ou considerar necessárias intervenções relacionadas à educação sexual e/ou orientação sexual. Os conhecimentos específicos sobre a reprodução humana e de outras espécies aliados à educação sexual objetivam permitir ao aluno encontrar na escola um espaço de informação e de formação.

“A compreensão da sexualidade é como um processo de intervenção sistemático e contínuo, realizado na escola com o envolvimento de toda a comunidade escolar, assegurando ao aluno espaços necessários para receber uma informação clara e precisa” (Silva, p. 25, 2002).

Ao trabalhar o tema Educação Sexual como tema transversal nos currículos educacionais é preciso considerar a sexualidade como um tema ligado a vida e a saúde que se expressa da infância a velhice. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais, a sexualidade, é considerada como um tema transversal, por contribuir em diversas áreas tais como, História, Ciências/Biologia, Sociologia, entre outras. A transversalidade está designada à prática educacional propondo uma inclusão entre aprender com a realidade e aprender na realidade.

De acordo com a proposta dos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), a escola deverá lidar com o tema sexualidade como um elemento fundamental na constituição do sujeito. Escola é um espaço social educacional que deve mostrar a importância da educação sexual e/ou sexualidade para o desenvolvimento e a inclusão do indivíduo na sociedade. O principal objetivo deste documento é promover discussões e reflexões entre professores, coordenadores, diretores e até mesmo entre pais e responsáveis, com a finalidade de desenvolver práticas pedagógicas com os alunos.

“Com a inclusão da Orientação Sexual nas escolas, a discussão de questões polêmicas e delicadas, como masturbação, iniciação sexual, o “ficar” e o namoro, homossexualidade, aborto, disfunções sexuais, prostituição e pornografia, dentro de uma perspectiva democrática e pluralista, em muito contribui para o bem-estar das crianças, dos adolescentes e dos jovens na vivência de sua sexualidade atual e futura” (BRASIL, 1998).

Para haver um trabalho significativo é preciso que se tenha uma relação de confiança e cordialidade entre os alunos e os educadores, para possíveis conversas a respeito de questões relacionadas à identidade e intimidade de uma pessoa. Os agentes escolares, principalmente os professores devem responder perguntas de forma adequada à idade e à maturidade do aluno a fim de favorecer o entendimento sobre o próprio corpo. Portanto, é fundamental que os educadores tenham a consciência que a sexualidade na infância e na adolescência é constituída por características biológicas, psicológicas e psicossociais do desenvolvimento humano.

Ao destacar os três eixos nos programas de orientação sexual: Corpo: matriz da sexualidade, Relações entre gênero e Prevenção de doenças sexualmente transmissíveis/AIDS, o Docente deverá entrar “no mundo” dos alunos adolescentes podendo destacar as mudanças biológicas no desenvolvimento do corpo, mostrando as diferenças entre meninos e meninas identificando as características das características sexuais masculinas e femininas sendo estas primárias ou secundárias. Deverá também destacar a importância do saber respeitar o próximo, levantando questionamentos sobre o machismo, violência contra a mulher, homossexualidade; abuso sexual, gravidez indesejada, namoro *versus* sexo, uso de preservativos (BRASIL, 1998).

Uma das diversas metodologias dentre as quais o professor poderá utilizar para organizar seu trabalho pedagógico é a elaboração de uma atividade lúdica, representada na proposta deste trabalho pelo jogo didático. Este favorece a concentração, atenção, afeição, criatividade, motivação, socialização, cognição dos alunos e possibilita a troca de informações sobre os temas trabalhados. Eles poderão elaborar conceitos apropriados com relação ao conteúdo trabalhado (CAMPOS et al 2002).

A atividade lúdica é, essencialmente, um grande laboratório que possibilita a ocorrência de experiências inteligentes e reflexivas, as quais novas possibilidades de concretização dos conhecimentos adquiridos. O trabalho lúdico favorece tanto aos professores quanto aos alunos por propor diversão no processo de ensino-aprendizagem estimulando os alunos por ser uma alternativa ao método expositivo

de conteúdos a partir do livro didático além de possibilitar uma melhora do desempenho escolar.

A proposta deste jogo didático é baseada no jogo perfil o qual, incentiva a capacidade de observação e interpretação dos alunos em relação a cada uma das afirmativas, o que ajudará o aluno a tomar consciência do assunto trabalhado. O jogo possibilita a discussão entre os colegas, fazendo com que haja o aperfeiçoamento de seu desempenho, expandindo seu conhecimento e desenvolvimento acadêmico. As atividades lúdicas possibilitam maior envolvimento dos alunos em relação ao conteúdo, o que representa um estímulo para o estudo dos conteúdos relacionados ao jogo. Também a construção de jogos possibilita a discussão de temas complexos relacionados à sexualidade que não poderiam ser abordados em uma aula tradicional.

Por fim, o objetivo deste trabalho é fazer desta metodologia uma potencialidade pedagógica, onde os adolescentes poderão tratar o tema sexualidade como um processo ético da cidadania que possibilite tanto aos professores quanto aos alunos respostas aos próprios desafios além de promover discussões e reflexões sobre os elementos anatômicos e fisiológicos no decorrer do desenvolvimento do ser humano e alguns aspectos envolvidos na sexualidade, tais como métodos contraceptivos, doenças sexualmente transmissíveis e do cotidiano.

METODOLOGIA

O jogo Perfil: sexualidade processo contínuo foi elaborado para propiciar postura reflexiva sobre o conteúdo relacionado com a sexualidade. O jogo elaborado foi resultado de uma adaptação de um jogo já existente (“Perfil” da marca Grow) que envolve afirmações sobre determinado tema. O jogo “Perfil: Refletir a sexualidade” envolve conhecimento e interação entre os participantes, pois cada carta contém 10 (dez) dicas sobre os temas: métodos contraceptivos, sistema reprodutor feminino e masculino e DST's.

Para elaboração do tabuleiro (Figura 1) foi utilizada uma figura do Almanaque Turma da Mônica Jovem por fazer parte do desenvolvimento do adolescente, pois as primeiras revistas da Turma da Mônica, ainda eram crianças e hoje de acordo com

as revistas de quadrinhos estão jovens, porém esta foi modificada pelo programa Adobe Photoshop para a criação do tabuleiro e das demais peças, foram utilizados tesoura, papel tamanho A3 e plastificação para a confecção do tabuleiro; papel cartão colorido tesoura e plastificação para a confecção das cartelas; para as fichas azuis e alaranjadas, foram utilizados EVA, moeda de 10 (dez) centavos e lápis e para a confecção do peão, foram utilizados EVA das cores: azul, vermelho, branco, amarelo, verde e alaranjado e pistola com cola quente para colar em formato de cone.



Figura 1 – Imagem que será modificada para a confecção do tabuleiro.

As afirmativas foram feitas com base do conteúdo que deverá ser trabalhado em sala, sejam eles métodos de prevenção, DST's, sistema reprodutor masculino e sistema reprodutor feminino, destacando mudanças que ocorrem no decorrer do desenvolvimento do ser humano além de afirmativas que abordam assuntos do cotidiano sobre a sexualidade sejam elas mitos ou verdades.

Depois de feito o tabuleiro e as peças do jogo, a impressão do tabuleiro foi feita em uma folha de tamanho A3 e em seguida plastificado, as cartelas coloridas foram impressas no papel cartão e em seguida plastificados, os pinos foram cortados e dobrados em formato de cone para ficarem em pé no tabuleiro e as fichas

foram recortadas em formato de círculo (tamanho de uma moeda de 10 (dez) centavos dourada) para serem colocadas sobre o tabuleiro.

Após a adaptação do jogo “Perfil” para “Perfil: Aprendendo com a sexualidade”, as regras tiveram que ser adaptadas para este novo jogo e que pode ser encontrada na caixa, mas, foi mantida a mesma estrutura do jogo original.

RESULTADOS

O jogo Perfil: Refletir a sexualidade, é composto por 43 (quarenta e três) cartelas, sendo assim divididas:

- 11 (onze) para métodos contraceptivos,
- 10 (dez) para DST's
- 9 (nove) para o sistema reprodutor masculino
- 9 (nove) para o sistema reprodutor feminino, sendo estas dando o total 39 (trinta e nove), cartelas coloridas e
- 4 (quatro) relacionando-se a questões éticas e morais sendo estas, cartelas especiais de cor preta.
- 6 (seis) peões, 20 (vinte) fichas alaranjadas 4 (quatro) fichas azuis e 1 (um) tabuleiro.

Este jogo é para ser jogado em equipe de até 6 (seis) jogadores isto é, um peão para cada jogador. Os membros da equipe podem trocar ideias entre si.

As cartelas foram elaboradas pensando formação de valores e aquisição de conhecimentos em relação a sexualidade, permitindo aos alunos aprenderem seu processo de desenvolvimento ao longo de sua formação através da troca de informações, esclarecimento de dúvidas, debates sobre situações e comportamentos com a finalidade do aumento da autonomia na tomada de decisões em relação à sexualidade.

Regras do Jogo:

- Os jogadores decidem entre si quem começará o jogo, que passará a ser o mediador (tem a tarefa de ler as dicas e observar se acertaram ou erraram, quanto maior o número de erros que os demais componentes erram mais ponto o mediador ganha).
- Depois de escolhido, o mediador deve pegar uma cartela do monte e dizer ao jogador a sua esquerda que começará o jogo, qual a sua categoria (métodos contraceptivos, sistema reprodutor masculino, sistema reprodutor feminino ou DST's).
- O jogador escolhe o número de 1 (um) a 10 (dez) e, em seguida, coloca uma ficha alaranjada sobre a casa no tabuleiro de mesmo número. O jogador que a escolheu, tem o direito de dar um palpite referente a dica, se seu palpite for correto, o mediador coloca a cartela ao fim do monte, avança o peão e o jogador a sua esquerda, passa a ser o mediador ou se o palpite for errado, não haverá penalidade. Caso o jogador não queira dar o palpite, ele passa a vez ao jogador á sua esquerda.

As cartelas de Perfil: Refletir a sexualidade vale 10 (dez) pontos, que são divididos entre o mediador e o jogador que acertar o palpite. O mediador recebe um ponto para cada dica revelada (contar as fichas alaranjadas que estiverem sobre os números no tabuleiro) e o jogador que acertar a categoria da cartela com seu palpite, receberá um ponto para cada dica não revelada (igual ao número de fichas alaranjadas fora do tabuleiro).

As cartelas pretas estarão junto ao monte das cartelas coloridas. Quando o mediador pega-lá para ler ao jogador, deverá chamar o professor para uma breve discussão e reflexão sobre aquelas afirmativas listadas. Pontuações destas cartelas serão a seguinte: 5 (cinco) pontos para o jogador e 5 (cinco) pontos para o mediador.

As casas no tabuleiro com a marcação “?”, dão a quem cair nelas o direito de pegar uma cartela no monte com situação de tentar adivinhar o conteúdo de uma cartela-bônus, isto é, o mediador retira mais uma cartela do monte e o jogador terá direito a escolher até 4 (quatro) dicas e 4 (quatro) fichas azul dela. Estas dicas só serão solicitadas uma por vez e o jogador terá o direito a dar um único palpite no decorrer destas 4 (quatro) dicas. Para cada dica solicitada o mediador coloca uma ficha referente ao número da dica. Caso o jogador acerte o palpite, avançará o peão de acordo com a tabela abaixo:

DICAS	ESPAÇOS
1	8
2	6
3	4
4	1

Tabela 1: referente a cartela-bônus.

Considerações importantes: o mediador não terá direito a cartela-bônus caso caia na casa interrogação (“?”), o mediador não ganha pontos ao ler uma carta bônus e se algum jogador cair em sobre a casa “?” como consequência de uma instrução, como exemplo, avance ou volte 3 (três) casas, não ganhará o direito á cartela-bônus.

Vence o jogo o primeiro jogador a chegar com seu peão ao espaço marcado “FIM”.

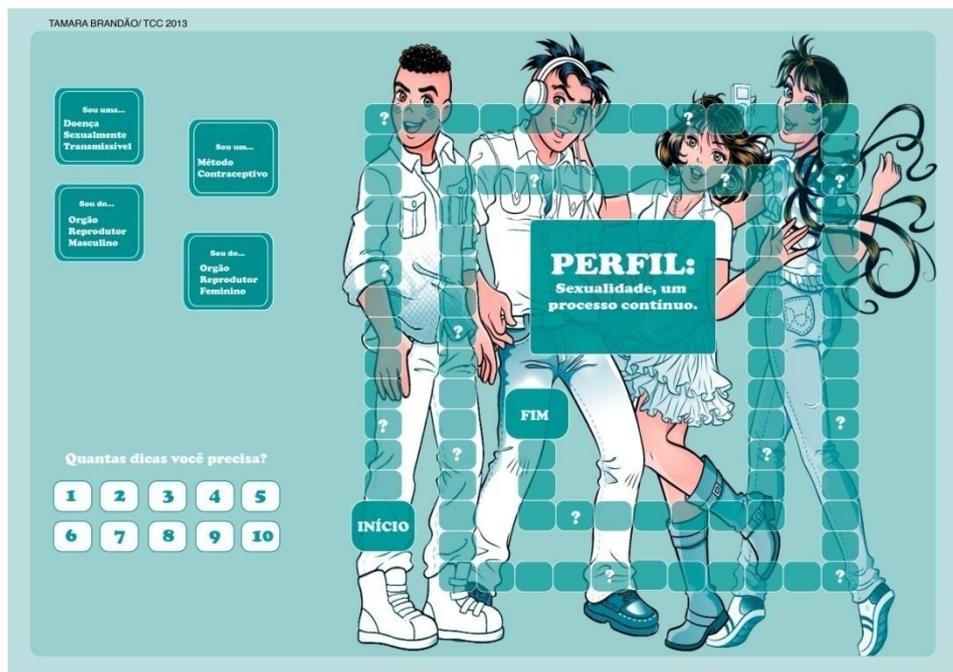


Figura 2 – Tabuleiro do jogo pronto.

Temas de Reprodução e Sexualidade:

Em relação aos métodos contraceptivos destacaram-se 11 (onze) métodos nas cartelas os quais são listados a seguir:

- Camisinha masculina,
- Camisinha feminina,
- Dispositivo intrauterino (DIU),
- Coito interrompido,
- Metodo de Billings,
- Vasectomia,
- Tabelinha,
- Pílula combinada,
- Pílula do dia seguinte,
- Laqueadura e
- Diafragma.

Esses métodos são mencionados nos livros didáticos e são os mais utilizados pela população. No jogo foi destacado que esses métodos são contraceptivos, mas os únicos que protegem contra as Doenças Sexualmente Transmissíveis são as camisinhas masculina e feminina. Nas cartelas não existe uma posição definida em relação à escolha do método, sendo esta dependente das questões culturais, familiares e religiosas. Entretanto, o jogo deve propiciar a reflexão sobre o tema.

Em relação às DSTs foram abordadas 10 (dez) doenças listadas:

- Sífilis,
- Gonorreia,
- Hepatite B,
- Condiloma genital,
- Tricomoníase,
- Herpes genital,
- Linfogranuloma venéreo,
- Cancro mole,
- Candidíase e
- AIDS.

Foi destacada que em muitas situações a pessoa já está infectada, mas não apresenta doença, sendo esta associada a situações de abuso de drogas, estresse crônico, subnutrição ou outras doenças ou agravos associados. Nas cartelas foram destacados os modos de prevenção relacionados à utilização das camisinhas masculina ou feminina.

Foram considerados os aspectos anatômicos e fisiológicos dos sistemas reprodutor masculino e feminino totalizando 18 (dezoito) cartelas sendo estas 9 (nove) do sistema reprodutor masculino relacionados:

- Testículos,

- Glândulas seminais,
- Ducto deferente,
- Pênis,
- Espermatozoides,
- Epidídimo,
- Sêmen,
- Próstata e
- Escroto.

E, 9 (nove) cartelas relacionadas os aspectos anatômicos e fisiológicos feminino relacionado aos

- Ovários,
- Óvulos,
- Processo de ovulação,
- Tubas uterinas,
- Útero,
- Vagina,
- Clitóris,
- Grandes e pequenos lábios e
- Hímen.

Foram destacados para que os alunos conhecessem seu interior e as mudanças que ocorrem em sua fase de maturação física.

As 4 (quatro) cartelas especiais de cor preta, foram elaboradas com afirmativas sejam elas mitos ou verdades sobre a sexualidade para uma certa uma discussão entre os alunos e o professor pois, a pré-adolescência e/adolescência é uma etapa fundamental do processo de desenvolvimento humano, repleto de

mudanças físicas e comportamentais que são influenciados por fatores socioculturais e familiares. É um período repleto de descobertas das próprias limitações, de curiosidades, desenvolvimento da personalidade e definição da identidade sexual.

DISCUSSÃO

O tema sexualidade envolve diversas mudanças no indivíduo sejam elas físicas e psicológicas, afetos e sentimentos, do qual é expresso com singularidade em cada sujeito. Pelo fato deste tema ser tratado com bastante tabu, é preciso acompanhar desde cedo o processo de desenvolvimento físico e mental dos alunos, para que assim possam ajudá-los na prevenção de problemas futuros sejam eles, gravidez indesejada, promiscuidade, entre outros.

“A sexualidade humana acompanha o indivíduo em toda sua existência, importante para a formação da identidade e desenvolvimento da personalidade” (SOARES, et. al. 2008).

Segundo Soares, et al 2008, a questão de discutir o significado do ser adolescente, é ensinar aos alunos a viver sua sexualidade de maneira mais responsável e feliz, sem temores, sem culpas e sem ter que seguir modelos estereotipados de conduta sexual que o torne limitado diante do exercício pleno da sexualidade.

As cartas do jogo trabalham a ideia de uma prática educativa que aborda questões do cotidiano do adolescente a fim de fortalecer suas capacidades, auxiliando-o a decidir sobre sua vida, sobretudo a reprodutiva. Assim afirma que a sexualidade chama a atenção para alguns fatores que reforçam a necessidade de estudos, como destaca Hoffmann; Zampieri (2009), a necessidade de estudos mais aprofundados e práticas envolvendo os adolescentes, entre eles: a iniciação sexual precoce; os tabus relativos à sexualidade; o desconhecimento e a desinformação sobre o corpo referente à anatomia e à fisiologia dos órgãos reprodutores; a desigualdade de gêneros no que se refere à sexualidade; a desvinculação da prática sexual da possibilidade de gravidez; a alta incidência de doenças sexualmente transmissíveis; o desconhecimento dos métodos contraceptivos nessa faixa etária.

“Transversalidade, analogia entre aprender conhecimentos teoricamente sistematizados (aprender sobre a realidade) e as questões da vida real (aprender na realidade e da realidade)” (BRASIL 1996)

Após a adaptação do jogo “Perfil” para “Perfil: Refletir a sexualidade” as regras também tiveram de ser adaptadas para este novo jogo, foi mantida a essência do jogo original, houve somente mudanças nas afirmativas e no tabuleiro. Trata-se de um jogo com intuito competitivo entre os alunos de uma mesma turma, por meio do qual poderá ser avaliada a capacidade de interpretação das afirmativas pelos alunos, o espírito esportivo, o aprendizado entre outras questões importantes na sala de aula.

O jogo foi elaborado pensando nos alunos dos 8^{os} e 9^{os} anos do Ensino Fundamental, que já saibam os conceitos básicos sobre a sexualidade como: conhecimento do próprio corpo, prevenção e utilização de métodos no ato sexual, processo de desenvolvimento do corpo, evitar contrair ou transmitir as DST's. Foi confeccionado com a intenção de revisão do conteúdo trabalhado e uma forma de avaliação.

Durante a realização deste jogo o aluno pode relacionar o que já foi visto previamente e associá-lo ao que está vendo agora, desenvolver a sua mente em um processo cognitivo mais significativo e tornando-se o foco principal da aprendizagem. O jogo confeccionado pretende proporcionar, podendo ser utilizado como revisão ou método avaliativo.

A utilização de jogos didáticos em sala de aula é um instrumento á mais que o professor poderá atribuir ao seu cotidiano escolar, tornando o processo de ensino aprendizagem mais facilitado. Segundo Brasil (2006), “os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo”.

O espaço da sala de aula deve ser considerado como um local onde acontecem momentos de construção conjunta de conhecimentos, mas, para que isso ocorra é necessário valorizar as metodologias diferenciadas e inovadoras, pois

motivam e aumentam o interesse dos alunos que são convocados a participar, construindo seu próprio conhecimento.

“As atividades lúdicas se caracterizam como importantes ferramentas didáticas de auxílio aos processos de ensino e aprendizagem, que atuam como forças motivadoras para que o aluno construa um conhecimento significativo”(NUNES et. al. 2011).

A prática de jogos didáticos nunca representa perda de tempo pois, faz com que os alunos aprendem a aprender, a estudar, a investigar, a tomar decisões além de conscientizar que o jogo não é apenas diversão e sim, envolve responsabilidade, respeito pelos demais jogadores e pelo grupo em geral, uma vez que não se trata de passar algum tempo brincando, mas de aprender, de forma divertida.

“O uso da atividade lúdica como forma facilitadora de ensino-aprendizagem tem gerado uma busca cada vez maior do conhecimento, pois possibilita nos alunos interagir de forma a tornar o aprendizado ainda mais prazeroso” (PEREIRA et. al. 2013).

O trabalho lúdico contribui para despertar o interesse, a criatividade e o gosto pela ciência entre os alunos. Este jogo vem com o intuito de motivar e facilitar o processo de ensino e aprendizagem de conceitos científicos. Contudo o objetivo deste jogo não se resume apenas em facilitar que o aluno memorize o assunto abordado, mas sim conduzi-lo ao raciocínio, à reflexão, ao pensamento e, assim a produzir o conhecimento comparável ao produzido pelo método científico e aplicar o conhecimento nas decisões da vida prática cotidiana com responsabilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo proposto serve como uma nova proposta de material didático no ensino da sexualidade dentro da sala de aula. Com ele, podem-se entender quais as mudanças físicas no corpo tanto no homem quanto na mulher, métodos contraceptivos para a prevenção da gravidez indesejada e prevenção de DST's e as principais doenças sexualmente transmissíveis. Para a aplicação deste jogo é necessário que o professor também tenha mente aberta e o conhecimento sobre a sexualidade além de saber lidar com questões do cotidiano que causam discussões e reflexão. Ainda, este jogo tem caráter competitivo, o que, estimula o aluno a se esforçar e conseqüentemente, a querer aprender mais.

Essa proposta deve ser utilizada conjugada às aulas expositivas como um complemento às aulas, ou ainda como uma forma de avaliação dos conhecimentos prévios dos alunos sobre os temas, para orientar o trabalho docente. As aulas que utilizam componentes lúdicos são estimulantes, pois propiciam um ambiente mais participativo envolvendo a cooperação e o interesse de toda turma. É preciso que o jogo tenha a duração de uma aula para que possa utiliza-lo. Porém, o jogo perfil: refletir a sexualidade, não foi testado por falta de tempo, mas poderá ser utilizados por professores para o sucesso deste projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, P.F.M; SILVA, R.M; SILVA, S.M. **Sexualidade e adolescência: É preciso vencer tabus**. 2º Congresso de extensão Universidade de Belo Horizonte, 2004.

BRASIL, MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Apresentação dos temas transversais ética**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL, MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental: introdução aos parâmetros nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, MEC. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2006. 135 p.

CAMPOS, L.M.L.; BORTOLOTO, T.M.; FELÍCIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. Universidade Estadual Paulista, 2002.

CARDOSO, F. **O Que é Orientação Sexual**. Ed: Brasiliense, 1996, 74p.

CASTRO, M; ABRAMOVAY, M; SILVA, L. **Juventudes e sexualidades**. UNESCO, 2004, p. 67-127.

COSTA, W. C.; **A importância e a contribuição do lúdico no processo educacional**. Governo do Paraná. 2008.

HOFFMANN, A, C, O, S; ZAMPIERI, M, F, M; **A atuação do profissional da enfermagem na socialização de conhecimentos sobre sexualidade na adolescência**. Revista de Saúde Pública de Santa Catarina vol. 2, p. 56-69. 2009.

NUNES, C. S; SILVA, N. P. G, ELLIAS, D. G; ALBUQUERQUE, H. N. **Avaliação do uso de atividades lúdicas e exercício de fixação no ensino de biologia Baraúna-PB**. Revista Brasileira de Informações Científicas. v.2, n.3, p.48-54. 2011.

PEREIRA, G, R; GREGORIO, V, L, S,S; ANSELMO, F C. **Uso da atividade lúdica para o ensino do sistema circulatório, aplicado para os alunos do 2º ano do ensino médio.** Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica. 2013.

SILVA, R. **Orientação Sexual: Possibilidade de Mudança na Escola.** Ed: Mercado das letras, 2002, p. 25-95.

SOARES, S, M; AMARAL, M, A; SILVA, L, B; SILVA, P, A, B. **Oficinas sobre sexualidade na adolescência: Revelando vozes, desvelando olhares de estudantes do ensino médio.** Escola Anna Nery Revista de Enfermagem 2008, p. 485-491.