

## Elaboração e avaliação preliminar do jogo didático “Trilha da Sexualidade”

Márcia Graminho Fonseca Braz e Barros (PG), Jean Carlos Miranda (PQ)\*. E-mail: [jeanmiranda@id.uff.br](mailto:jeanmiranda@id.uff.br)

Universidade Federal Fluminense. Instituto do Noroeste Fluminense de Educação Superior. Av. João Jásbick, s/n. Aeroporto. Santo Antônio de Pádua/RJ.

*Palavras-Chave: Jogo de Tabuleiro, Educação Sexual, Ensino Médio.*

**RESUMO:** O PRESENTE TRABALHO RELATA A ELABORAÇÃO E AVALIAÇÃO PRELIMINAR DO JOGO DIDÁTICO “TRILHA DA SEXUALIDADE”, COMO FERRAMENTA AUXILIAR NA ABORDAGEM DE TEMAS RELACIONADOS À EDUCAÇÃO SEXUAL DE JOVENS E ADOLESCENTES, EM TURMAS DO 1.º ANO DO ENSINO MÉDIO. O JOGO FOI ELABORADO COM MATERIAIS DE BAIXO CUSTO E FÁCIL AQUISIÇÃO, E CONSISTE EM UM CONJUNTO FORMADO POR UM TABULEIRO COM QUARENTA CASAS, OITENTA CARTAS-PERGUNTA, UM DADO DE SEIS FACES, UM CRONÔMETRO E UM MANUAL DE REGRAS. COM VISTAS À IDENTIFICAÇÃO DE POSSÍVEIS PROBLEMAS E/OU FALHAS, ANTES DE SUA UTILIZAÇÃO NAS TURMAS ALVO, O JOGO FOI APLICADO EM UMA TURMA DE LICENCIANDOS EM CIÊNCIAS NATURAIS DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE, E AVALIADO ATRAVÉS DE UM QUESTIONÁRIO DE USABILIDADE. A BOA AVALIAÇÃO DO JOGO DIDÁTICO “TRILHA DA SEXUALIDADE” SUGERE QUE O MESMO PODE SER UTILIZADO COMO FERRAMENTA AUXILIAR NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DOS TEMAS ABORDADOS.

### INTRODUÇÃO

O ensino de Biologia, segundo Alves *et al.* (2015), pode ser o resultado de um processo dinâmico, através de uma relação dialógica entre professor - aluno, por meio de variadas estratégias pedagógicas, ou ainda o resultado de um processo desinteressante e desestimulante, onde o educador por meio de aulas expositivas assume o papel de detentor do saber. Zuanon, Diniz e Nascimento (2010) apontam que o ensino de Biologia, ainda nos dias atuais, sustenta a prática do estudo de conceitos, o que torna o ensino pouco atraente e descontextualizado. Sendo assim, é necessário que o professor busque novos recursos didáticos que auxiliem na construção de conhecimentos.

De acordo com Zuanon, Diniz e Nascimento (2010), o jogo didático, enquanto recurso educativo, adquire um papel de destaque no contexto pedagógico, já que atua como facilitador na construção do conhecimento e estreita as relações entre os fatores lúdicos e cognitivos. Sendo assim, os educandos, enquanto sujeitos ativos, deste processo de aprendizagem sentem-se interessados.

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006, p. 28).



Braga (2011) considera a produção de um jogo didático um recurso didático importante no processo de ensino de Ciências/Biologia, já que diversos temas abordados no Ensino Fundamental e Médio estão intimamente relacionados ao cotidiano dos alunos. Para Campos, Bortoloto e Felício (2003) os conteúdos relativos à reprodução humana, embora agucem o interesse nos educandos, infelizmente não têm sido trabalhados apropriadamente e corretamente. Portanto, entendem que em face desse contexto, propostas precisam ser produzidas, avaliadas e aprofundadas para que este cenário possa ser alterado. Sendo assim, os autores afirmam que a prática dos jogos evidencia um instrumento de estímulo ao processo de formação integral do aluno e representa estratégias de aprendizagem extremamente úteis ao processo de ensino, já que promovem um dinamismo e facilitam a compreensão dos assuntos abordados de modo a despertar o interesse dos estudantes. O jogo, portanto, deve ser empregado como uma ferramenta complementar e lúdica, como um instrumento motivador no ensino de Biologia, devendo ser utilizado como um recurso que contribui para o desenvolvimento pleno do aluno e não apenas na aquisição de conteúdos. Nesse sentido, objetivando a abordagem de temas relacionados à Educação Sexual de forma lúdica, foi elaborado o jogo didático “Trilha da Sexualidade”. O presente trabalho apresenta a proposta do jogo didático e uma avaliação preliminar de sua usabilidade, realizada junto a licenciandos do curso de Ciências Naturais, da Universidade Federal Fluminense.

## **METODOLOGIA**

### **ELABORAÇÃO DO JOGO**

O kit do jogo foi construído com materiais de baixo custo e fácil aquisição, como peões coloridos (pinos de boliche), dado, papel-cartão, cola e tesoura, e consiste em um conjunto formado por um tabuleiro com quarenta casas (Figura 1), oitenta cartas (Figura 2) (cada uma contendo uma pergunta “objetiva” e três alternativas de resposta, com a correta destacada), um dado de seis faces, um manual de regras e um cronômetro. As “cartas perguntas” se dividem em três grupos: cartas sobre os sistemas reprodutores, cartas sobre doenças sexualmente transmissíveis, cartas sobre a gravidez e métodos contraceptivos. Todas as perguntas que compõem as cartas foram elaboradas tomando por referências livros didáticos de Biologia adotados, atualmente, no 1º ano Ensino Médio na rede pública estadual do Rio de Janeiro.

A fim de aumentar sua durabilidade, o tabuleiro foi reproduzido em lona, com dimensões de 2,00 m x 2,00 m. No tabuleiro existem algumas “casas-surpresa”; toda vez que um jogador parar em uma dessas casas, obrigatoriamente, deverá seguir as instruções nelas contidas. De modo a facilitar e complementar a atividade, foi elaborado um manual de regras, com vistas ao esclarecimento de eventuais dúvidas que surjam durante a aplicação do jogo didático.





Figura 1: Tabuleiro do jogo didático “Trilha da Sexualidade”.

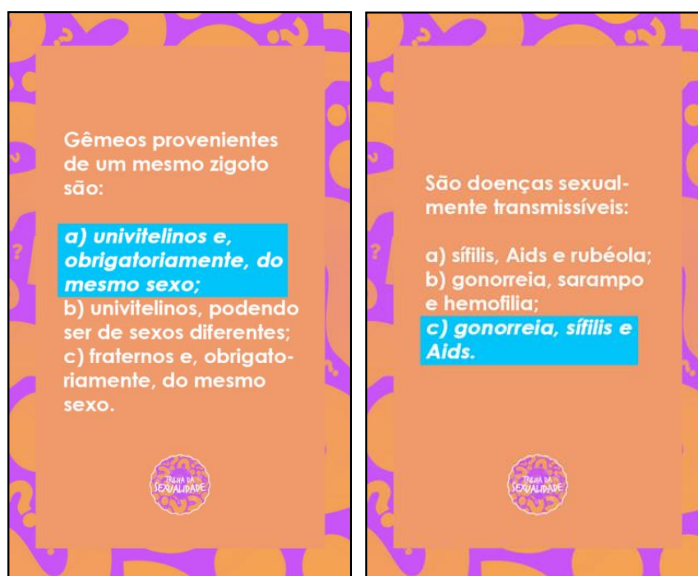


Figura 2: Exemplos de cartas-pergunta utilizadas no jogo didático “Trilha da Sexualidade”.

## AVALIAÇÃO DA USABILIDADE

Com vistas a uma avaliação preliminar do jogo didático “Trilha da Sexualidade” quanto à usabilidade e realização de possíveis ajustes antes de sua aplicação em turmas do 1º ano do Ensino Médio (grupo alvo da atividade), um questionário foi elaborado e aplicado a licenciandos do curso de Ciências Naturais (UFF - Campus de Santo Antônio de Pádua), a fim de verificar suas impressões acerca das características técnicas do jogo. Participaram da atividade oito alunos da disciplina Tópicos Especiais em Ciências Naturais, presentes em aula, no dia 28 de março de 2018. Inicialmente procedeu-se uma apresentação sobre a proposta do jogo didático, seus objetivos e regras. Organizados em quatro duplas, os licenciandos jogaram uma partida e ao final, responderam um questionário de avaliação do jogo didático “Trilha da Sexualidade”, composto por quatro questões fechadas (com opções de resposta “sim”, “não” e “pode melhorar”) e um espaço para sugestões (Quadro 1). A atividade teve duração de 1h15min.

Quadro 1: Questionário de avaliação do jogo didático “Trilha da Sexualidade”, aplicado a licenciandos do curso de Ciências Naturais.

<u>Avaliação do Jogo Didático “Trilha da Sexualidade”</u>			
Questões	S	N	PM
1. O visual do jogo é agradável?			
2. As regras do jogo são claras?			
3. As questões do jogo estão de acordo com o conteúdo?			
4. O jogo estimula o interesse pelo conteúdo abordado?			

Legenda: S: sim; N: não; PM: pode melhorar.

Sugestões:

---



---



---



---

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Podemos afirmar, com base nos dados obtidos através do questionário de avaliação da usabilidade (Tabela 1), que o jogo “Trilha da Sexualidade” teve uma boa aceitação pelos licenciandos, que participaram ativamente da atividade, demonstrando envolvimento e curiosidade quanto à proposta.

Tabela 1: Respostas do questionário de avaliação, aplicado a licenciandos do curso de Licenciatura em Ciências Naturais.

Questões	S	N	PM
1. O visual do jogo é agradável?	8	0	0
2. As regras do jogo são claras?	8	0	0
3. As questões do jogo estão de acordo com o conteúdo?	8	0	0
4. O jogo estimula o interesse pelo conteúdo abordado?	7	0	1

Os oito licenciandos participantes da atividade responderam positivamente à questão sobre o visual do jogo. Este resultado demonstra que, quanto ao *design* gráfico, o jogo está adequado. Para Grandó (1995, p. 63)

O jogo propicia um ambiente favorável à motivação da criança, não apenas pelos objetos que o constituem, mas pelo desafio das regras impostas por uma situação imaginária que, por sua vez, pode ser considerada como um meio para o desenvolvimento do pensamento abstrato.

Quanto à clareza das regras, todos os licenciandos consideraram serem de fácil compreensão. É relevante mencionar que este representa um fator importante para que o jogo não se torne entediante ou demasiadamente complicado e, assim os alunos acabem perdendo o interesse por ele. Desta forma, a explicitude das regras é um diferencial do jogo utilizado meramente como diversão para aquele que, além de divertir, também busca proporcionar conhecimento (CUNHA, 2012). Miranda *et al.* (2016, p. 1849) pontuam que “jogos devem ter regras simples, facilmente aprendidas, para não causar situações que diminuam a autoestima dos jogadores”.



Jogo é o resultado de interações linguísticas diversas em termos de características e ações lúdicas, ou seja, atividades lúdicas que implicam no prazer, no divertimento, na liberdade e na voluntariedade, que contenham um sistema de regras claras e explícitas e que tenham um lugar delimitado onde possa agir: um espaço ou um brinquedo (SOARES, 2008, p.3).

Quando perguntado aos licenciandos se o jogo estava de acordo com o conteúdo, todos consideraram que sim. Além de regras claras, cabe destacar ser necessário que as questões utilizadas no jogo também sejam elaboradas com clareza e objetividade. Isso contribuirá não apenas para que o jogo se torne mais interessante, mas também para a fluidez e dinamicidade. Assim, é possível fazer com que o conteúdo se torne mais acessível facilitando o processo de aprendizagem (MORAES, 2016). Segundo Miranda *et al.* (2016, p. 1849) “[...] objetividade e clareza na elaboração das perguntas do jogo desenvolvido fazem parte do processo hábil e benéfico da construção do conhecimento científico”.

Apenas para a questão 4 houve uma pequena discordância nos resultados. Somente um aluno respondeu ter achado que o jogo pode melhorar. Contudo, o aluno não indicou/sugeriu onde podem ser feitas mudanças no jogo didático “Trilha da Sexualidade”. Nesse sentido, pode-se considerar que o jogo proposto é adequado uma vez que, a maioria dos respondentes afirmou que estimula o aprendizado. Conforme Miranda *et al.* (2016, p. 1850), “o jogo é considerado elemento indispensável no processo ensino-aprendizagem para professores que pretendem motivar o aprendizado”.

O jogo pedagógico tem se destacado como um recurso que auxilia no processo de ensinar e aprender, tendo como resultado não apenas a aprendizagem de conteúdos, mas outras características como a interação, a criatividade, o respeito às regras etc. (ALVES *et al.*, 2015, p. 12468-12469).

Em conversa, após a aplicação do jogo didático e preenchimento do questionário de avaliação, os licenciandos expuseram suas opiniões/sugestões. Majoritariamente, os respondentes consideraram a utilização do jogo, como forma de explicar pontos importantes sobre a sexualidade, como uma proposta interessante e relevante. Esse dado é corroborado pela análise das sugestões registradas no questionário aplicado. Foram sugeridas, por exemplo, modificações quanto ao tamanho das questões. Destacam-se alguns dos registros textuais:

*"O jogo é bastante elaborado e atrativo, além de ser bem descontraído e prende a atenção dos interessados no assunto e também dos desinteressados".*

*"Perguntas menores ficam melhores para os alunos compreenderem e assimilarem".*

Esses registros apontam para questões relevantes quanto à importância do uso de jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem, acreditando que tornam as aulas mais divertidas e dinâmicas. Os resultados mostram concordância com a proposta de oportunizar a construção de práticas que levem os alunos a se reconhecerem como sujeitos protagonistas das pesquisas, do espaço escolar e da sua atuação como jovens no mundo.





## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notório que, por vezes, o ensino de Biologia ocorre de forma a privilegiar as aulas tradicionais, por meio da exposição e memorização de conteúdo, levando ao desestímulo e desinteresse dos alunos. Sendo assim, o jogo constitui-se em uma estratégia viável a ser utilizada em aula, uma vez que além de motivadora, auxilia na formação de alunos críticos e reflexivos. Em relação à interação no ensino de Biologia, observa-se que a maior parte do tempo das aulas é dedicada a fala do professor enquanto o tempo restante costuma ser preenchido com o esclarecimento de dúvidas ou resolução de exercícios, revelando uma postura passiva do aluno.

Um dos aspectos mais relevantes durante o processo de aprendizagem é conduzir o educando a compreensão do conteúdo ministrado em aula. Desta maneira, cabe ao educador motivá-lo por meio de práticas diferenciadas. Os dados obtidos no presente trabalho indicam uma boa avaliação do jogo didático “Trilha da Sexualidade”, de forma a considerá-lo uma ferramenta adequada no processo ensino-aprendizagem de temas relacionados à Educação Sexual.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Raissa Mirella Meneses.; ARAÚJO, Maria Simone Medeiros de; LUSTOSA, Mariana Silva; SOUSA, Claudia Nieves da Silva. O Jogo Pedagógico no Ensino de Biologia: Uma abordagem em sala de aula. *In: XII Congresso Nacional de Educação*, PUCPR, p. 12467 – 12476, 2015.

BRAGA, Rodrigo Gomes. **KRONUS: refletindo sobre a construção de um jogo com viés investigativo**. Monografia. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 60f., 2011.

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

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi.; BORTOLOTO, Tânia Mara; FELICIO, Ana Karina Calahani. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Cadernos dos Núcleos de Ensino**, São Paulo, p. 35-48, 2003.

CUNHA, Marcia Borin da. Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. **Qnesc**, v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

GRANDO, Regina Celia. **O jogo suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da matemática**. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, 159f., 1995.

MIRANDA, Jean Carlos; GONZAGA, Glaucia Ribeiro; OLIVEIRA, Bianca; BORGES, Patrícia das Neves; LUCAS, Yanna Oliveira Simões. Avaliação do jogo didático “em



busca da fecundação” como ferramenta para abordagem de temas relativos à reprodução humana. **Revista da SBEnBio**, n. 9, p. 1845 – 1856, 2016.

MORAES, Tatyane da Silva. **Estratégias Inovadoras no Uso de Recursos Didáticos para o Ensino de Ciências e Biologia**. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade do Estado da Bahia, 145f., 2016.

SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. Jogos e atividades lúdicas no ensino de química: teoria, métodos e aplicações. *In: XIV Encontro Nacional de Ensino de Química*. p. 1-12, 2008.

ZUANON, Átima Clemente Alves; DINIZ, Raphael Hermano Santos; NASCIMENTO, Luiziane Helena do. Construção de jogos didáticos para o ensino de Biologia: um recurso para integração dos alunos à prática docente. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v.3, n.3, p. 49-59, 2010.

