

## UMA ABORDAGEM SOBRE DST'S: INTERVENÇÃO COM JOGOS DIDÁTICOS DIGITAIS

Viviane Sousa Rocha<sup>1</sup>; Amanda Ricelli de A. Nunes Gomes<sup>2</sup>; Michelly de Carvalho Ferreira<sup>3</sup>;  
Nathalya Marillya de Andrade Silva<sup>4</sup>; Dr<sup>a</sup>. Karla Patricia de Oliveira Luna<sup>5</sup>

*1Universidade Estadual da Paraíba, viviane.roche@hotmail.com*  
*2Universidade Estadual da Paraíba, amandagomes\_822@hotmail.com*  
*3Universidade Estadual da Paraíba, chellyjm@yahoo.com.br*  
*4Universidade Estadual da Paraíba, Nathalya\_marillya@hotmail.com*  
*5Universidade Estadual da Paraíba, karlaceatox@yahoo.com.br*

### RESUMO

Este artigo aborda o uso de ferramentas tecnológicas propondo metodologias e estratégias didáticas para o exercício da prática docente. Desse modo, defendemos que os jogos digitais contêm características auxiliaadoras para o processo de ensino e aprendizagem, sendo um recurso dinâmico, tornando a aula mais prazerosa, desafiante e interativa, atraindo a participação e curiosidade dos discentes. Apesar das diversas formas de divulgação sobre a prevenção das DST's desenvolvidas no Brasil, ainda assim, encontramos uma juventude desatenta e exposta contraindo e disseminando doenças, como apresentam os dados do Ministério de Saúde Nacional. Além das muitas restrições e tabus, presentes principalmente no meio familiar, colaborando na busca curiosa e muitas vezes errônea pelo sexo em meio a práticas irresponsáveis, sendo comprovado pelo aumento de casos de contaminações. Devido a essa realidade, que reconhecemos o quanto à escola deve buscar alternativas para informar os jovens e adolescentes, por isso pensamos nesse trabalho com a abordagem lúdica, no tocante ao tema das DST's, que atualmente é um problema de saúde pública. Para essa intervenção, utilizamos o jogo didático produzido na ferramenta digital do Power Point, onde construímos diferentes slides com animação, atribuindo (07) sete questões objetivas, considerando apenas uma única alternativa como correta. Assim, fizemos esse trabalho, aplicando as questões na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Castro Alves, localizada no Município de Pocinhos-Pb, com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental II. A partir da análise das questões, empregamos o método quantitativo, com a finalidade de discutir e apresentar as observações pertinentes à coleta de dados. Esse estudo revelou a contribuição e o potencial que o jogo digital *offline* em *PowerPoint* pode oferecer para o processo de ensino e aprendizagem, considerando a participação dos educandos frente ao jogo. Embora reconheçamos que a sala de aula apresenta diariamente desafios, acreditamos que ainda é possível ensinar, por isso propomos essa ideia com o intuito de inovar a prática docente e superar os obstáculos do processo de ensino.

**Palavras-chave:** Jogos didáticos, Doenças Sexualmente Transmissíveis, Ensino - aprendizagem.

### Introdução



Na busca constante por metodologias e estratégias didáticas para executar a prática docente, traçando objetivos e reflexões sobre as questões de aprendizagem nas salas de aula, construímos um jogo dinâmico tornando-se um recurso digital onde atribuímos significados reais, dentro do processo formativo, pois sabemos das dificuldades e desafios diários de ministrar os conteúdos curriculares, no tocante ao Ensino de Ciências e Biologia. Nesse sentido, defendemos o uso dos *jogos didáticos* como ferramentas eficazes, auxiliando na perspectiva do desenvolvimento cognitivo.

Embasados nas Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2008, p. 28), este nos explica que:

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.

Por meio dessa orientação curricular, concordamos que esse recurso pode auxiliar na construção do conhecimento, desse modo, confirmamos alguns aspectos que conduzem a aprendizagem, dentre eles, podemos citar: *a interatividade, o estímulo e a criatividade*, sendo, portanto, elementos importantes para despertar nos jovens e adolescentes o interesse pelo conhecimento e desenvolvimento da aprendizagem.

Consideram CAMPOS, BORTOLOTO e FELICIO (2003) os aspectos lúdicos aos cognitivos, pois entende que o jogo é uma importante estratégia para o ensino e para aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre alunos e entre professores e alunos.

Ademais, os jogos usados como recursos didáticos constituem uma metodologia não tradicionalista, pois oferecem aos estudantes autonomia e participação ativa no processo envolvido. E reforçamos sua função, pois são notórios os enfados dos alunos nas aulas tradicionais onde predominam, em muitos casos ainda, apenas o uso da lousa, do livro e o professor atuando como *detentor* do conhecimento.

Essas questões nos inquietaram a repensar o processo de aprendizagem, principalmente porque nos tempos atuais há uma exigência maior quanto à interação entre os atores sociais envolvidos no contexto da sala de aula, confrontando suas vivências uns com os outros, os diferentes níveis cognitivos, a relação aluno e professor, assim, os recursos disponíveis também atuam nessa realidade, contudo, refletindo e sendo reflexo da aquisição e troca de conhecimentos.

Nesse sentido, PRAIA (2000) propõe que o desenvolvimento cognitivo deve ser um processo dinâmico em que os novos conhecimentos estão em constante interação com os já existentes.

Com a metodologia de ensino tradicional, fica claro e perceptível o desânimo e desinteresse de nossos educandos no processo educativo, sendo tratado como um ensino mecânico, infelizmente tornando o cotidiano rotineiro, considerado uma *mesmice*, ainda muito executado na maioria das escolas. Por este motivo, se faz tão urgente desenvolver outras estratégias, a fim de alcançar novas metas e permitir que os alunos sejam coparticipantes do seu processo formativo.

Segundo GEE (2009), os jogos promovem diversas formas de aprendizagem, não somente do conteúdo. Os jogos são importantes recursos pedagógicos que possibilitam ao aluno, aprendizado significativo. Assim, os jogos aliam o lúdico ao cognitivo, e, portanto, são instrumentos que devem ser utilizados para o processo de ensino e de aprendizagem.

Nesse contexto, discutindo sobre as Doenças Sexualmente Transmissíveis (DST's), tomamos como um tema preocupante, principalmente no que diz respeito aos jovens e adolescentes, que de forma dispersa e inconsequente não se atentam às devidas informações, podendo agravar ainda mais o problema, sendo atualmente crescentes os dados estatísticos de doenças infecciosas contraídas e disseminadas absurdamente. Frente a essa realidade que se pede um suporte da escola seja para divulgar, informar e contribuir com a sociedade, minimizando os casos e problemas de saúde pública.

Talvez os números e casos sejam ainda constantes, devido aos tabus e certas restrições sobre sexualidade que os jovens e adolescentes enfrentam em seus lares, pois quando falta o diálogo entre pais ou responsáveis, geralmente se cria uma barreira, porém, o despertar pela curiosidade pode encaminhá-los a aprender de forma errada e comprometer suas escolhas e ainda conhecer o sexo de forma deturpada, deixando inclusive, tristes sequelas.

De acordo com Jardim e Brêtas (2006) a educação em saúde em conjunto com os conhecimentos sobre métodos preventivos, são os melhores meios de se evitar o surgimento de novos casos de DST's.

O período da adolescência é determinante para formação de um cidadão inserido na sociedade. Para MOREIRA et al. (2012), esta fase está desacompanhada de informação e de responsabilidade, fazendo com que o indivíduo seja suscetível a adquirir algum tipo de DST. Este fato pode ser explicado pelos dados expostos no Boletim epidemiológico do Ministério da Saúde (2016), em que no Brasil 38,5% de homens heterossexuais pesquisados estão contaminados pelo HIV, enquanto, 95,9% das mulheres heterossexuais pesquisadas possuem o vírus.

Diante do exposto, percebe-se que o tema DST's precisa ser discutido e desmistificado na escola, família e na sociedade, pois só através da informação, consciência e seriedade dessas questões, que possivelmente teremos jovens e adolescentes mais responsáveis e com postura diferente ao vivenciar sua sexualidade.

Sob essa perspectiva apresenta-se a proposta de um jogo didático construído na ferramenta computacional *powerpoint*, principalmente porque muitas escolas ainda não dispõem de *internet* ou ainda seja limitado sua utilização para acesso, então como o nosso objetivo é auxiliar os professores e estudantes no processo de ensino e aprendizagem, pensamos em um jogo acessível, interativo e criativo, possibilitando mecanismos para o ensino de Ciências e Biologia e ao mesmo tempo, sendo um transmissor de informações acerca da educação sexual, especificamente direcionado para o público juvenil.

## **Metodologia**

Essa proposta da utilização de jogos didáticos se deu com a aplicação da ferramenta de Power Point, onde construímos diferentes slides com animação, atribuindo (07) sete questões, objetivas, considerando apenas uma única alternativa como correta.

Na ocasião, foi feita essa intervenção didática pedagógica na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Castro Alves, localizada no Município de Pocinhos-Pb. Essa atividade foi realizada com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental II, Turno tarde, sendo frequentada regularmente por 19 (dezenove) alunos, porém, no momento da aplicação, estavam presentes 16 (dezesseis) alunos.

A partir da análise das questões, em razão ao número de erros e acertos, empregamos o método quantitativo, com a finalidade de discutir e apresentar as observações pertinentes à coleta de dados. Desse modo, descreveremos essas informações da pesquisa, inferindo sobre os dados, representados em forma de figuras, exemplificando os resultados obtidos pelo jogo.

## **Resultados e discussão**



Figura 1: Contraceptivos Orais

1) Sobre o uso de métodos contraceptivos e as doenças sexualmente transmissíveis, marque a alternativa INCORRETA:

- (A) O uso de anticoncepcionais orais, além de prevenir a gravidez, é eficaz na proteção contra DSTs.
- (B) A camisinha é um método que previne a gravidez, além de proteger contra algumas doenças sexualmente transmissíveis.
- (C) De todos os métodos contraceptivos, a camisinha é o mais eficaz na proteção contra DSTs.

Fonte: As autoras, a partir de dados coletados *in loco*, 2017.

Constatou-se que 100% dos participantes acertaram a questão, pois marcaram a alternativa (A), constando como incorreta. Isso demonstrou que eles têm conhecimento sobre anticoncepcionais orais e ainda, compreendem que não são eficientes como forma de prevenção contra as DST's. Esse tipo de conhecimento pode estimular o uso de preservativos e prevenir o risco de contaminação do vírus HIV e outras doenças transmitidas no ato sexual, (OTA, 2008).

Figura 2: A Sífilis

2) A sífilis é uma doença transmitida pela bactéria *Treponema pallidum*. Essa doença é caracterizada por:

- (A) Inflamação no canal da uretra
- (B) Baixa na imunidade do portador.
- (C) Feridas nos órgãos sexuais, conhecidas por cancro duro.

Fonte: As autoras, a partir de dados coletados *in loco*, 2017.

Quanto à caracterização da sífilis, todos os alunos totalizando 100% demonstraram ter conhecimento sobre a transmissão dessa infecção, referindo como resposta correta a alternativa (C).

Embora toda a população estudada conheça a doença, ainda é crescente o número de pessoas contaminadas pela sífilis como aponta (CONTRERAS, et al, 2008).

Infelizmente é uma realidade, pois os dados comprovam o número de casos de infecções com DST's, nesse caso, destacando a sífilis, a mesma encontra-se em evidência em nosso país, hoje tratada pelo Ministério da Saúde, como epidemia nacional, notificados entre 2014 e 2015 um aumento de 32% entre adultos e mais de 20% em mulheres grávidas, sendo esse valor 13 vezes maior do que o aceitável pela Organização Mundial de Saúde. (Revista Superinteressante, 2017).

Então, essas situações nos fazem entender que mesmo a população tendo *conhecimento*, ainda assim, não tem se cuidado ou se prevenido de forma correta, correndo riscos, atentando contra a própria saúde.

Figura 3: DST's

**3)** A respeito das doenças sexualmente transmissíveis, marque a questão correta:

- (A) A AIDS, a sífilis, a gonorreia e a anemia são doenças sexualmente transmissíveis.
- (B) Uma mulher grávida pode transmitir uma doença sexualmente transmissível ao seu filho.
- (C) A camisinha só é eficiente como método para proteger contra a gravidez.

Fonte: As autoras, a partir de dados coletados *in loco*, 2017.

Ao serem questionados sobre as doenças sexualmente transmissíveis todos os alunos optaram pela alternativa (B) como opção correta, ou seja, mais uma vez, 100% dos estudantes apontam familiaridade com o conteúdo, pois de fato, alguns tipos de DSTs podem ser repassados da mulher gestante para o filho, isto ainda no ventre, como bebê, antes e durante o parto.

Figura 4: Prevenção contra as DST's

4) Nem todas as doenças sexualmente transmissíveis possuem sintomas, sendo assim, não é possível descobrir se uma pessoa apresenta alguma DST apenas olhando para ela. Baseando-se nessa informação, marque a única alternativa que não garante a prevenção contra uma dessas doenças:

(A) Usar camisinha em toda relação sexual.

(B) Nunca compartilhar seringas.

(C) Utilizar sempre métodos comportamentais nas relações sexuais.

(D) Não compartilhar roupas íntimas.

(E) Não compartilhar objetos de uso pessoal, como lâmina de barbear.

Fonte: As autoras, a partir de dados coletados *in loco*, 2017.

Nessa questão apenas 50% dos alunos escolheram pela a alternativa correta, nesse caso, sendo a letra (C), os outros 50% elegeram respostas incompatíveis, nesse sentido, constatamos que ainda precisam de mais instrução sobre as formas de prevenção contra as DST's, e, por esses motivos, o adolescente desatento a certas informações, pode se infectar e ser um propagador da infecção. Diante disso, a escola deve se preocupar como meio informativo, a fim de desenvolver seu papel em orientar os jovens e adolescentes a buscar uma vida mais saudável e responsável em suas atitudes.

Figura 5: HPV

5) O HPV provoca uma doença que ocasiona uma verruga genital, além de ter relação direta com o câncer do colo do útero. Analise as alternativas a seguir e marque o nome da DST provocada pelo HPV.

(A) Herpes genital.

(B) Gonorreia.

(C) Sífilis.

(D) Condiloma acuminado.

(E) Cancro mole

Fonte: As autoras a partir de dados coletados *in loco*, 2017.

Sobre a DST provocada pelo o HPV, 100% dos discentes afirmaram que a questão correta seria a letra (A), no entanto essa afirmação é incorreta, o HPV ocasiona o condiloma acuminado, quer dizer que a alternativa correspondente deveria ser a letra (D). Assim, acredita-se que tal resultado é devido a pouca informação que esses alunos possuem acerca do HPV, contudo é de fundamental

importância que seja abordado no espaço escolar sobre essa doença, que atualmente é a DST mais incidente na população mundial (CAMARGO; FERRARI, 2009).

Figura 6: Aids

6) A Aids é uma doença que se caracteriza pelo enfraquecimento do sistema imunológico, o que desencadeia o surgimento de doenças oportunistas. Sobre a Aids, marque a alternativa correta:

- (A) A Aids é causada por um vírus chamado de HPV.
- (B) A Aids é transmitida exclusivamente por via sexual.
- (C) A Aids, se tratada precocemente, apresenta 100% de chances de cura.
- (D) O exame para detectar o vírus da Aids é feito por meio da coleta de sangue e não é disponível gratuitamente.
- (E) O uso de medicamentos antirretrovirais ajuda a aumentar a sobrevida dos soropositivos.

Fonte: As autoras a partir de dados coletados *in loco*, 2017.

No que diz respeito a Aids, apenas 50% dos alunos escolheram como opção correta a alternativa (E), e os demais responderam incorretamente. O jovem, geralmente, está em busca de satisfação e prazer, sendo o sexo um dos meios que proporcionam esse bem-estar, nesse sentido, procura e curiosidade que mora o perigo, e se não houver informação necessária, só aumenta o risco de aquisição em contrair alguma DST ou especificamente a Aids, tão disseminada pelo fato de demorar a manifestar seus sintomas e principais sinais de suspeita da infecção.

Figura 7: Informação incorreta sobre as DST's

7) Segundo o Departamento de DST, Aids e Hepatites Virais, as doenças sexualmente transmissíveis (DST) são transmitidas, principalmente, por contato sexual sem o uso de camisinha com uma pessoa infectada e, geralmente, manifestam-se por meio de feridas, corrimentos, bolhas ou verrugas. Analise as alternativas a seguir e marque aquela que indica uma informação incorreta a respeito das DSTs.

- (A) Toda DST apresenta sintomas característicos na região genital.
- (B) A gonorreia e a tricomoníase são exemplos de DST.
- (C) A camisinha é uma das melhores formas de se evitar o contágio por alguma DST.
- (D) Todos os tipos de relação sexual (oral, vaginal e anal) podem transmitir DST.
- (E) Algumas DST podem ser transmitidas durante a gravidez da mãe para o bebê.

Fonte: As autoras a partir de dados coletados *in loco*, 2017.

Em relação às DST's, 50% dos entrevistados obtiveram êxito em suas respostas optando pela alternativa (A), entretanto os outros 50% delegaram alternativas que eram incoerentes com a





indagação. Nesse contexto, compreendemos que pelo fato de algumas DST's não apresentarem sintomas, muitas são transmitidas sem ao menos o indivíduo suspeitar que possua e quando apresentam os sintomas, às vezes similares com dor ao urinar, parecido com infecção urinária, irritação e coceira, só a partir daí, aumentam a preocupação, apenas com o surgimento de verrugas indolores na região genital e em outras partes do corpo, como boca e garganta.

## **Considerações Finais**

Embora despertem dúvidas e curiosidades, as doenças sexualmente transmissíveis são temas que nem sempre se debatem com os jovens e adolescentes, particularmente no ambiente familiar, por ser tratado como assunto constrangedor e alguns pais não se sentem a vontade ou sem preparação para falar a respeito, ficando uma lacuna a ser preenchida, visto que atualmente a juventude busca, conhece e acaba *aprendendo* na prática, e infelizmente estando desprevenido, acaba sendo mais uma vítima das inúmeras DST's que são conhecidas.

Diante do exposto, o presente estudo buscou inserir o assunto referente às DST's nas aulas de Ciências e Biologia, trabalhando de maneira lúdica e dinâmica, utilizando como ferramenta computacional o *powerpoint*, propondo o uso de jogos digitais *offline*. Pois entendemos que esse método pode ser um elemento qualificador da prática docente, trazendo mudanças e redefinições nos processos de ensino e aprendizagem.

Com a obtenção dos dados ficou constatado que o uso dessa ferramenta tecnológica facilita o entendimento do conteúdo, gerando maior interesse, participação, além de estimular os alunos principalmente nas disputas entre eles, estimulando de forma saudável, em obter a resposta correta, despertando a curiosidade pela temática e elucidando dúvidas, de forma colaborativa. Percebemos também, o quanto se faz necessário tratar desses temas na escola, pois ainda existem muitas dúvidas, receios e curiosidades sobre o assunto, revelando como o jovem e adolescente precisa ter acesso a essas informações.

Nessa perspectiva, este estudo revela a contribuição e o potencial que o jogo digital *offline* em *PowerPoint* pode oferecer para o processo de ensino e aprendizagem, considerando as respostas diligentes dos educandos frente ao jogo. Embora reconheçamos que a sala de aula apresenta diariamente desafios, acreditamos que ainda é possível ensinar, por isso propomos essa ideia com o intuito de inovar a prática docente e superar as dificuldades decorrentes do dia-a-dia.

## Referências

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Orientações Curriculares para o Ensino Médio. Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias. Brasília: MEC/SEB, 2008.

CAMARGO, E. Á. L.; FERRARI, R. A. P. **Adolescentes: conhecimentos sobre sexualidade antes e após a participação em oficinas de prevenção.** Ciênc. saúde coletiva [online]. v.14, n.3, p. 937-946, 2009. ISSN 1413-8123. Disponível em: Acesso em: 30 de Agosto de 2017.

CAMPOS, L. M. L. BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino, p.35-48, 2003.

CONTRERAS, Eduardo; 2, Sandra Ximena Zuluaga; OCAMPO, Vanessa. **Sífilis: um grande imitador.** Infectio, Bogotá. p.1-11, 02 abr/ 2008.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. Revista Perspectiva. Florianópolis, v. 27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>, acesso em 19/08/2017.

JARDIM, D. P.; BRÊTAS, J. R. S. Orientação sexual na escola: a concepção dos professores de Jandira-SP. Revista Brasileira de Enfermagem, v. 59, n. 2, p. 157-62, 2006.

MOREIRA, S. B.; PEREIRA, P. S.; BRITO, A. M.; DUARTE, A. E.; BARROS, L. M. DSTs: percepção dos estudantes da Escola São Vicente de Paula, Exu- Pe. Enciclopédia Bioesfera - Centro Científico Conhecer, v.8, n. 15, p. 2078 – 2086, 2012.

PRAIA, J. F. Aprendizagem significativa em D. Ausubel: Contributos para uma adequada visão da sua teoria e incidências no ensino. III Encontro Internacional sobre Aprendizagem Significativa, Peniche, Portugal, 2000.

OTA, Y. Patrícia. **Controle das doenças sexualmente transmissíveis**. Trabalho de Conclusão de Curso (especialização). Escola de Saúde do Exército, Programa de Pós-Graduação em Aplicações Complementares às Ciências Militares. 38 p. 2008.

REVISTA SUPER INTERESSANTE. Sífilis: A Velha DST Virou Epidemia. Ed. 373. Pg. 50-55. Abril, 2017.