



**unopar**

---

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU  
MESTRADO EM METODOLOGIAS PARA O ENSINO DE  
LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS**

**BRUNA KANANDA PEREIRA SEVILHA**

**JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O ENSINO DA  
EDUCAÇÃO SEXUAL**

---

Londrina  
2022

BRUNA KANANDA PEREIRA SEVILHA

# **JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O ENSINO DA EDUCAÇÃO SEXUAL**

Dissertação apresentada à Universidade Pitágoras Unopar Anhanguera, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luciane Guimarães Batistella Bianchini.

Londrina  
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S511j Sevilha, Bruna Kananda Pereira  
Jogos e tecnologias digitais para o ensino da  
educação sexual / Bruna Kananda Pereira Sevilha. –  
Londrina, 2022.  
178 fl.

Orientador: Luciane Guimarães Batistella Bianchini.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Pitágoras  
Unopar Anhanguera, Pós-Graduação Stricto Sensu  
Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens  
e suas Tecnologias, 2022.

1. Ensino. 2. Recursos lúdicos. 3. Educação sexual.  
I. Bianchini, Luciane Guimarães Batistella. II. Título.

CDU 613.88

BRUNA KANANDA PEREIRA SEVILHA

## **JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O ENSINO DA EDUCAÇÃO SEXUAL**

Dissertação apresentada à Universidade Pitágoras Unopar Anhanguera, no Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, área de concentração em Ensino, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre conferido pela Banca Examinadora formada pelos professores:

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luciane Guimarães Batistella Bianchini  
Universidade Pitágoras Unopar Anhanguera

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Bernadete Lema Mazzafera  
Universidade Pitágoras Unopar Anhanguera

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Susana Nogueira Diniz  
Universidade Anhanguera de São Paulo

Londrina, 09 de março de 2022.

Dedico este trabalho ao meu pai, Roque Sevilha (*in memoriam*), que deixou em mim o desejo pela leitura, o conhecimento e o saber, pois ele acreditava que a educação era uma forma de transformação e construção de um mundo melhor.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço...

Primeiramente, a Deus, por sua presença e cuidado constante em minha vida. A Ele que me guiou e sustentou durante toda esta caminhada, me dando forças e ajudando a concluir esta etapa da minha vida profissional e pessoal.

Aos meus pais, Roque e Lucia, pelo amor, pela dedicação e pelos ensinamentos. Ao meu pai, que me apresentou a estima à leitura e aos estudos, que me ensinou a importância de sempre fazer o correto e o melhor que eu pudesse, mesmo dentro de todas as minhas limitações, assim como nunca deixou que eu desistisse dos meus sonhos, apesar das dificuldades.

Ao meu companheiro de caminhada, Cris, meu braço direito, apoiador e colaborador deste trabalho. Mesmo diante de todas as dificuldades em concluir esse mestrado, me ajudou de todas as formas possíveis para que eu finalizasse mais essa etapa da minha carreira. Ao meu cachorro, Berlim, que sempre esteve ao meu lado me dando carinho e alegrando meus dias. Vocês são minha família que eu tanto amo.

À minha querida orientadora, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luciane Guimarães Batistella Bianchini, que me “adotou”, acreditou no meu potencial e me incentivou todos os dias das nossas orientações, com muita paciência, disposição, motivação e dedicação em seu ensinamento. Sem você esse trabalho não seria possível. Sinto-me privilegiada em tê-la como minha orientadora, você sempre será meu exemplo maior ao trilhar meu caminho pessoal e profissional. Obrigada por tudo.

Às professoras Dr.<sup>a</sup> Bernadete Lema Mazzafera e Dr.<sup>a</sup> Susana Nogueira Diniz, participantes da Banca Examinadora, pelo aceite do convite, pelas contribuições relevantes para esta pesquisa, que tiveram um papel fundamental na finalização da dissertação.

À coordenadora Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Samira Fayes Kfoury da Silva, pela dedicação conferida a este programa de mestrado.

Aos meus colegas de mestrado, especialmente à minha colega de trabalhos, Marta, com a qual aprendi a ter mais paciência e segurança nas apresentações. Terei boas recordações de todos vocês.

À Universidade Pitágoras Unopar, pelo apoio neste processo de aprendizagem, e por ter professores incríveis no programa de Mestrado.

*Da mesma forma que na família, na escola também se faz educação sexual, mesmo quando não se oferece aos alunos uma informação sistemática, mesmo quando não se fala de sexo.*

Maria José Garcia Verebe (1981).

SEVILHA, Bruna Kananda Pereira. **Jogos e tecnologias digitais para o ensino da educação sexual**. 2022. 176 f. Dissertação (Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagem e suas Tecnologias) – Universidade Pitágoras Unopar Anhanguera, Londrina, 2022.

## RESUMO

Muitas instituições escolares, assim como docentes, têm reconhecido o tema sexualidade como um assunto necessário e relevante para o estudante em seu processo formativo e pessoal, embora a temática envolva tabus e preconceitos historicamente demarcados. Nesse sentido, a educação sexual pode ser um desafio a educadores que carecem de formação que os auxilie em suas práticas, e estas em seu caráter educativo devem considerar ações significativas para a geração de estudantes da atualidade. Uma das práticas significativas indicadas em estudos tem sido a integração da ludicidade com recursos digitais às práticas educativas. Diante destas ideias, questionou-se: Quais jogos e tecnologias digitais têm sido abordados nas pesquisas que tratam da educação sexual? Que reflexões são possíveis a partir dos resultados destes estudos que abordaram recursos lúdicos, tais como o jogo e a gamificação para o ensino da educação sexual? Para responder às questões que desencadearam a presente pesquisa apresentada ao Programa de Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, elegeu-se o estudo bibliométrico. O objetivo foi descrever e analisar recursos lúdicos, com ou sem o uso de tecnologias digitais, utilizados para a educação sexual. A coleta ocorreu na base de dados do Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), no período de abril e maio do ano de 2021. Este momento da pesquisa dividiu-se em duas etapas, a saber: E1 - Escolha dos descritores e seleção dos trabalhos para o estudo bibliométrico (com os descritores elegidos e combinados entre si para busca na CAPES, identificou-se inicialmente 765 trabalhos, e após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão restaram 25 para esta análise); E2 - Escolha dos dados presentes nos 25 trabalhos que compuseram a planilha que segue o protocolo utilizado para a pesquisa. A análise foi quantitativa, qualitativa e descritiva dos dados categorizados em quatro eixos temáticos, os quais trouxeram como resultado: a) As pesquisas e a aplicabilidade da educação sexual são majoritariamente realizadas para minimizar problemáticas, e trazer soluções em regiões em que existe uma necessidade voltada às questões sexuais; b) Os recursos lúdicos cada vez mais estão sendo empregados nos ambientes educacionais como uma forma de transformar e promover a aprendizagem; c) Os jogos, por sua vez, têm a característica e a capacidade de proporcionar reflexões, engajamento, motivação entre outros comportamentos de aprendizagem; e, por fim, d) as principais reflexões obtidas com esta pesquisa foram de que os espaços educativos e a ludicidade podem e devem ser usados tanto para a aprendizagem de temáticas como para formar cidadãos críticos e autônomos na busca de conhecimento. Embora o objetivo inicial deste trabalho tenha sido alcançado, é imprescindível o investimento na capacitação de educadores, ampliação de políticas públicas que tratam da educação sexual do público brasileiro, e a continuação dessa discussão tanto no campo da pesquisa científica, como no campo das políticas e programas sociais no Brasil, incluindo políticas de educação sexual para jovens adultos.

**Palavras-chave:** Ensino. Recursos lúdicos. Educação Sexual. Tecnologia digital. Estudo bibliométrico.

SEVILHA, Bruna Kananda Pereira. **Games and digital technologies for the teaching of sex education**. 2022. 176 pp. Master's Dissertation (Methodologies for the Teaching of Languages and their Technologies) – Universidade Pitágoras Unopar Anhanguera, Londrina, 2022.

## ABSTRACT

Many educational institutions, as well as professors, have acknowledged sexuality as a necessary and relevant subject for the student in his/her personal and background development, although such an issue involves historically demarcated taboos and prejudices. Therein, sex education may become a challenge to educators who lack a background which helps them in their practices, and such practices in their educational character must take into account meaningful actions for students of the current generation. One of the meaningful practices shown in related studies has been the integration of playfulness into educational practices by means of digital resources. In the face of such ideas, a question was posed: Which games and digital technologies have been broached in researches dealing with sex education? Which ponderings are possible from the results of such studies broaching playful resources, such as game and gamification for the teaching of sex education? To answer the questions which brought about this research presented to the Master's Program on Methodologies for the Teaching of Languages and their Technologies, a bibliometric study was chosen. Its aim was to describe and analyze playful resources, with or without the use of digital technologies, meant for sex education. The collecting of data surveyed the database of Theses and Dissertations Catalog of the Coordination for the Development of Higher Education Staff (CAPES), from April to May 2021. This research stage was divided into two phases, that is, E1 – Picking out the descriptors and selection of papers for the bibliometric study (with the descriptors chosen and combined among them for survey on CAPES, 765 papers were initially identified, and after the application of inclusion and exclusion criteria, 25 of them were picked out for this analysis); E2 – The picking out of data found out in 25 papers which constituted the table which follows the protocol used in the research. The analysis was quantitative, qualitative and descriptive of the data divided into four thematic axes, which brought about the following result: a) The researches and applicability of sex education are mostly carried out to minimize problems, and bring about solutions in areas where there is a need focused on sexual issues; b) Playful resources are more and more being used within educational environments as a means to transform and promote learning; c) Games, in turn, have the feature and capacity to further reflections, engagement, motivation among other learning behaviors; and, finally, d) the main reflections found out in this research were the realization that educational environments and playfulness may and must be used both for the learning of issues as well as for furthering critical and autonomous citizens in search of knowledge. Although the initial aim of this research has been achieved, significant investment is necessary to help educators implement public policies which broach sex education in Brazil, and continue this discussion both in the field of scientific research, as well as in the field of social policies and programs in Brazil, including policies broaching sex education for young adults.

**Keywords:** Teaching. Playful Resources. Sex Education. Digital Technology. Bibliometric Study.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Principais marcos na Política de Saúde para Adolescentes .....	32
Figura 2 - Palavras-chave de busca das pesquisas .....	71
Figura 3 - Livro 1 da Coleção <i>Biologia Hoje</i> , do ano de 2016, analisado por Pires (2017) .....	76
Figura 4 - Livro 1 da Coleção <i>Biologia</i> , do ano de 2016, analisado por Pires (2017) .....	76
Figura 5 - Ilustração do Programa interativo “Keeping It Safe” .....	81
Figura 6 - Imagem da Multimídia <i>SIHle HIV</i> .....	83
Figura 7 - Imagem do jogo <i>Making Smart Choices (MSC)</i> .....	84
Figura 8 - Caixa do Jogo <i>Pandemic</i> .....	87
Figura 9 - Painel Expressão da Sexualidade da Oficina “Cidadania e Diversidade Sexual - educar sem Tabu” .....	93
Figura 10 - Página Virtual da Web Rádio AJIR .....	97
Figura 11 - Página virtual do <i>Facebook</i> da Web Rádio AJIR .....	98
Figura 12 - Apresentação dos painéis com imagem-discursos construídos pelos adolescentes .....	98
Figura 13 - Tela 1 da Cartilha Educativa digital sobre violência sexual .....	102
Figura 14 - Esquema do DECIDIX - versão física .....	104
Figura 15 - Tela inicial do jogo DECIDIX - Versão digital .....	104
Figura 16 - Programa “Em sintonia com a Saúde sobre os métodos contraceptivos, através da Web Rádio AJIR” .....	109
Figura 17 - Tela inicial do Protótipo <i>#On Kid Method’s 2016</i> .....	110
Figura 18 - Tela de início do Protótipo <i>#On Kid Method’s 2016</i> .....	112
Figura 19 - Registro de alguns trechos de 30 minutos do Grupo Focal <i>on-line</i> .....	122
Figura 20 - Tela de um módulo de Educação para a Sexualidade: apontamentos teóricos e conceituais .....	124
Figura 21 - Página de apresentação do <i>Website</i> “Papo de Adolescente” .....	128
Figura 22 - Página “Sexualidade” do <i>Website</i> Papo de Adolescente .....	128
Figura 23 - Página do Blog da EMEF Profª Marili Dias .....	134

Figura 24 - Página Inicial do Projeto WebEducaçãoSexual do Centro de Educação a Distância .....	137
Figura 25 - Página inicial do Quiz sobre HPV e Imunização .....	142
Figura 26 - Interface inicial do app BioMais com os grupos de estudos disponíveis .....	146
Figura 27 - Modelo de questão 1: Sistema Reprodutor .....	147
Figura 28 - Modelo da questão 2: Sistema Digestório .....	148
Figura 29 - Modelo da questão 3: Sistema Respiratório .....	148
Figura 30 - Modelo da questão 4: Sistema Digestório .....	149
Figura 31 - Modelo da questão 5: Sistema Reprodutor .....	150
Figura 32 - Modelo de questão 6: Sistema Reprodutor .....	151
Figura 33 - <i>Feedback</i> positivo de integração com o jogador .....	152
Figura 34 - <i>Feedback</i> de conteúdo do sistema reprodutor .....	153

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Distribuição do Total de Pesquisas de acordo com os critérios de inclusão e exclusão .....	53
Gráfico 2 - Estudantes matriculados/as no Ensino Superior .....	56
Gráfico 3 - Regiões do país que mais pesquisaram sobre o uso de tecnologias e educação sexual .....	60
Gráfico 4 - Estados que mais pesquisaram sobre o uso de alguma tecnologia na educação sexual .....	61
Gráfico 5 - Área de Concentração das Pesquisas .....	65
Gráfico 6 - Nível de Pesquisa .....	69
Gráfico 7 - Ano de Publicação .....	69
Gráfico 8 - Tipologia da Pesquisa .....	72

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Informações levantadas na planilha de metodologia bibliométrica .....	53
Quadro 2 - Formação dos Pesquisadores e Orientadores .....	57
Quadro 3 - Pesquisas teóricas e recursos lúdicos com ou sem o uso de Tecnologias Digitais para a Educação Sexual .....	73
Quadro 4 - Intervenções presentes nas pesquisas de campo .....	91

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Descritores utilizados na pesquisa realizada na Base de Dados da CAPES .....	51
Tabela 2 - Instituição de ensino e departamento administrativo .....	63
Tabela 3 - Programas de Pesquisa .....	64
Tabela 4 - Linhas de Pesquisa .....	66
Tabela 5 - Grupos de Pesquisa .....	67

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AIDS	- <i>Acquired Immunodeficiency Syndrome</i> (Síndrome da Imunodeficiência Adquirida)
AJIR	- Associação de Jovens de Irajá
BDTD	- Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
BID	- Banco Interamericano de Desenvolvimento
BNCC	- Base Nacional Comum Curricular
BVS	- Biblioteca Virtual de Saúde
CAP	- Conhecimentos, Atitudes e Prática
CAPES	- Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CLB	- Clubinho de Leitura de Baú
CNPq	- Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
DST	- Doenças Sexualmente Transmissíveis
ECR	- Estudo Clínico Randomizado
FUCAS	- Fundação de Assistência Social
GDE	- Gênero e Diversidade na Escola
GESE	- Grupo de Pesquisa Sexualidade e Escola)
GIF	- <i>Graphics Interchange Format</i>
HIV	- <i>Human Immunodeficiency Virus</i> (Vírus da Imunodeficiência Humana)
HPV	- Papilomavírus humano
HQ	- História em Quadrinhos
IBGE	- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IST	- Infecções Sexualmente Transmissíveis
IVC	- Índice de Validade de Conteúdo
LAPRACS	- Laboratório de Práticas Coletivas em Saúde
MDS	- Ministério da Cidadania
MEC	- Ministério da Educação
MS	- Ministério da Saúde
NEPVIAS	- Núcleo de Estudos e Pesquisas em Vulnerabilidade e Saúde
OED	- Objeto Educacional Digital
OMS	- Organização Mundial da Saúde

- OPAS - Organização Pan-Americana da Saúde
- PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais
- PIBID - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
- PNLD - Programa Nacional do Livro Didático
- PPP - Projeto Político Pedagógico
- PRD - Programa Paraná Digital
- PROEX - Pró-Reitoria de Extensão
- ProInfo - Programa Nacional de Informática na Educação / Programa Nacional de Tecnologia Educacional
- REA - Recurso Educativo Digital
- SciELO - *Scientific Electronic Library Online* (Biblioteca Eletrônica Científica Online)
- SINAN - Sistema de Informação de Agravos de Notificação
- TDIC - Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
- TIC - Tecnologias da Informação e Comunicação
- UECE - Universidade Estadual do Ceará
- UEL - Universidade Estadual de Londrina
- UEM - Universidade Estadual de Maringá
- UENP - Universidade Estadual do Norte do Paraná
- UEPG - Universidade Estadual de Ponta Grossa
- UFCE - Universidade Federal do Ceará
- UFPE - Universidade Federal de Pernambuco
- UFPR - Universidade Federal do Paraná
- UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
- Unesp - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
- Unespar - Universidade Estadual do Paraná
- Unicentro - Universidade Estadual do Centro-Oeste
- Unioeste - Universidade Estadual do Oeste do Paraná
- ZPD - Zona de Desenvolvimento Proximal

## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO .....	19
1 INTRODUÇÃO .....	21
1.1 Problema de pesquisa .....	24
1.2 Objetivos .....	24
1.2.1 Objetivo geral .....	24
1.2.2 Objetivos específicos .....	25
1.3 Estruturação do trabalho .....	25
2 EDUCAÇÃO SEXUAL: APRENDIZAGEM, JOGOS, TECNOLOGIA NAS PRÁTICAS ATUAIS .....	27
2.1 Conceito de sexualidade ao longo dos anos .....	27
2.2 Educação sexual e adolescência .....	29
2.3 Educação sexual nas escolas .....	34
2.4 Novas práticas pedagógicas nas escolas .....	37
3 A LUDICIDADE E OS JOGOS: TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA EDUCAÇÃO SEXUAL .....	40
3.1 Conceito de ludicidade, do jogar e do brincar .....	40
3.2 Os jogos como instrumento de aprendizagem .....	42
3.3 Uso de jogos e tecnologias para o ensino da educação sexual .....	46
4 MÉTODO .....	49
4.1 Caracterização da pesquisa .....	49
4.2 Etapas da coleta e organização de dados .....	50
4.3 Procedimentos para análise dos dados categorizados com base nos objetivos da pesquisa .....	54
5 DESCRIÇÃO DOS ESTUDOS SOBRE EDUCAÇÃO SEXUAL E O USO E RECURSOS LÚDICOS: PERFIL DOS PESQUISADORES, PROGRAMAS <i>STRICTO SENSU</i> E CARACTERIZAÇÃO DAS PESQUISAS .....	55
5.1 Perfil dos pesquisadores que investigaram o tema educação sexual .....	55
5.2 Os programas <i>stricto sensu</i> em que estão os pesquisadores que investigaram o tema educação sexual e recursos lúdicos .....	59

5.3	Caracterização das pesquisas: como o estudo da educação sexual foi abordado nos trabalhos .....	68
6	<b>ESTUDOS TEÓRICOS QUE ABORDARAM RECURSOS LÚDICOS COM OU SEM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO SEXUAL .....</b>	<b>73</b>
6.1	“Corpos, gêneros e sexualidades nos objetos educacionais digitais de livros didáticos de Biologia PNLD/2015” .....	74
6.2	Corpo e sexualidade nas redes sociais: O advento do ciberespaço (re)significando e (re)construindo a noção de “si” do sujeito contemporâneo .....	77
6.3	A Educação Sexual na Formação do(a) Pedagogo(a) no estado do Paraná .....	78
6.4	<i>Serious games</i> na educação em saúde para prevenção de infecções sexualmente transmissíveis em adolescentes .....	80
6.5	“Uma nova proposta de ensino de biologia e de clubes de ciências” .....	85
7	<b>ESTUDOS PRÁTICOS QUE REALIZARAM INTERVENÇÕES INCLUINDO RECURSOS LÚDICOS COM OU SEM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA EDUCAÇÃO SEXUAL .....</b>	<b>89</b>
7.1	Oficina lúdica: “Cidadania e Diversidade Sexual – educar sem Tabu” .....	92
7.2	Oficina lúdica: “Conhecimento sobre camisinha masculina e feminina”, Necessidade do uso dos preservativos” e “Práticas do uso dos Preservativos” .....	94
7.3	Oficina lúdica: “PRODUÇÃO DAS SEXUALIDADES NA ESCOLA – saberes e práticas com as juventudes em imagens/colagens” .....	95
7.4	Oficina lúdica com grupo focal: “Diversidade nas mídias” .....	99
7.5	Oficina lúdica com grupo focal: “Projeto AIDS: Educação e Prevenção” .....	100
7.6	Oficina lúdica: Grupo focal e uso de jogo: “DECIDIX” .....	102
7.7	Oficina lúdica e aplicação do Jogo: DECIDIX .....	106
7.8	Oficina lúdica com o <i>software</i> “ <i>On Kid Method’s</i> ”, do Programa “Em sintonia com a Saúde” .....	107
7.9	Oficina lúdica e Jogo: Trilha Vivencial .....	112
7.10	<i>Webinar</i> : “Projeto Web Educação Sexual” – GEISXT .....	115
7.11	Fórum com os Professores .....	117

7.12	Grupo focal: “Mídia e Educação” .....	120
7.13	Vídeo curso, webconferência e fóruns: “Videocurso Educação para a Sexualidade: dos currículos escolares aos espaços educativos” .....	122
7.14	Website: “Papo de Adolescente” .....	126
7.15	Questionário e entrevista .....	130
7.16	Questionário (não nominado) .....	131
7.17	Blog: “Aprender Ciências - Sexualidade” .....	132
7.18	Palestra e Blog: WebEducaçãoSexual .....	136
7.19	Quiz: “Conhecimento sobre HPV” .....	139
7.20	Gamificação: BioMais (Criação, Validação e Aplicação) .....	142
8	REFLEXÕES SOBRE OS RECURSOS LÚDICOS COM OU SEM TECNOLOGIAS DIGITAIS UTILIZADOS PARA O ENSINO DA EDUCAÇÃO SEXUAL .....	155
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	162
	REFERÊNCIAS .....	164

## APRESENTAÇÃO

Durante a minha infância eu tinha o desejo de trabalhar ajudando as pessoas. Não tinha ainda conhecimento de como eu faria isso ao chegar na vida adulta, já que não tinha nenhum dom especial que me destacasse das demais pessoas. Aos 13 anos, eu era aquela pessoa que minhas amigas procuravam e confiavam para desabafar quando estavam com algum problema, com seus pais ou em seus lares. Foi também com essa idade que eu tive meu primeiro contato com um livro de psicologia freudiana. Neste momento pensei que pudesse ter uma ideia para ajudar as pessoas. Doar meus ouvidos para escutar o próximo talvez fosse o dom conferido a mim.

Os anos se passaram e aquela criança com esse enorme sonho decidiu cursar Psicologia. Iniciei o curso de graduação em Psicologia na Unoeste em 2005 e em 2009 eu estava formada, pronta para ingressar na especialização em Psicanálise e colocar em ação meus planos primevos. Mas a vida resolveu me pregar uma peça e tirar a pessoa que eu mais amava: meu Pai. Meu mundo nesse instante se desmoronou, pois teria que aguardar mais um tempo para cursar essa especialização, uma vez que minha família precisava de mim nesse momento.

Um tempo depois, já em 2013, conclui uma especialização em Gestão de Recursos Humanos que me abriu as portas para experimentar a área organizacional por 8 anos. Embora eu gostasse, sentia que ainda não era aquilo que me completava pessoal e profissionalmente. No mesmo ano, consegui um trabalho como tutora na referida Universidade de formação, e embora naquela época não fosse meu sonho trabalhar na área educacional, foi uma oportunidade profissional que decidi agarrar com afinco. Trabalhei arduamente com essas duas posições por 4 anos, até decidir me desligar da área de RH, pois havia percebido nascer um amor pela área educacional.

Em 2016, buscando me aperfeiçoar mais em minha área de formação, realizei uma especialização em Psicanálise na Contemporaneidade, continuei a trabalhar como tutora e percebia diariamente que ali eu já estava podendo ajudar os alunos que me procuravam.

Foi em 2017, ao perceber que para alcançar maiores rumos pessoais e profissionais, e continuar na missão de ajudar aqueles alunos que chegavam até mim cheios de dúvidas, eu precisaria ingressar no mestrado. Um mestrado seria mais uma

etapa importante na minha vida, então, essa escolha deveria ser muito bem-feita; foi quando encontrei na Universidade Pitágoras Unopar o Programa de Metodologias para o Ensino de Linguagem e suas Tecnologias, e não tive dúvidas que era esse programa que eu tentaria entrar. O motivo? Eu não só queria poder ajudar as pessoas, mas também saber que eu poderia ajudá-las de forma diferente, tecnológica, digital e inovadora, permitindo que eu fosse mais longe. Além disso, eu já utilizava muitos recursos tecnológicos, como aplicativos e jogos para o meu próprio aprendizado pessoal na língua. Então, por que não aprender mais sobre isso a fim de melhorar a forma como eu aprendia e ensinava? Era este o mestrado de que eu precisava!

Nos meses de junho/julho de 2019 prestei a seletiva e em setembro fui aprovada para dar início a este novo desafio e obter meu título de mestre. Cabe salientar que este curso veio ao encontro do meu interesse, uma vez que os recursos digitais são ferramentas importantes e significativas para o aprimoramento intelectual não apenas de estudantes como também dos docentes.

Em face da oportunidade de se aprender sobre metodologias digitais, e com o intuito de realizar pesquisas mais aprofundadas sobre o uso das tecnologias para o ensino, escolhi a temática Educação Sexual com adolescentes para ser meu tema de pesquisa. A escolha desta temática se deu por ser um assunto de saúde pública que ainda enfrenta tabus e preconceitos em sua ministração com jovens. A considerar que esses jovens necessitam de orientações e estudos sobre a Educação Sexual e trabalhá-la dentro de um contexto digital e tecnológico nesta pesquisa possibilitaria a aprendizagem de um assunto de difícil acesso, de forma estimuladora, eficiente, motivadora e eficaz.

O uso de artifícios tecnológicos no aprendizado de um conteúdo, especialmente no que se refere à sexualidade de jovens, é emergente, prioritário e necessário, pois além de ser um tema de grande relevância de saúde pública, vislumbra abordar assuntos tão delicados em nossa sociedade por meio de recurso pedagógico com grandes potenciais de transmissão de conhecimento e aprendizagens que ainda são pouco valorizadas e utilizadas no ensino atual.

## 1 INTRODUÇÃO

A Educação Sexual é um tema muitas vezes envolvido em polêmicas, preconceitos e tabus que geram preocupações em diversas áreas, como por exemplo na educação. Isto pode ocorrer devido à falta de informações por parte de pais assim como a descontinua formação de professores sobre como tratar deste assunto. Embora, o tema sexualidade esteja presente na vida humana; quando se trata de educação sexual de filhos e estudantes, a falta de conhecimento tanto de pais quanto de docentes pode gerar desafios nestas interações. (OLIVEIRA *et al.*, 2016).

A Educação Sexual, no Brasil, sempre esteve associada à descrição morfológica dos órgãos e à reprodução humana, como algo privado, pessoal e vergonhoso. Cabe salientar que a escola deveria tornar a sexualidade um assunto comum entre os alunos, pois foi considerada por muito tempo um espaço para o ensino de uma grade de disciplinas pré-estipuladas voltada para a educação de um indivíduo (CONTI, 2018).

Foi apenas no final da década de 90 que discussões acerca da sexualidade foram incluídas como obrigatórias e de importância transversal no ensino fundamental pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), em 1998, posteriormente foi incluída também na Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017). Estes são documentos legais que fomentaram e promoveram a inclusão das discussões e orientações sobre sexualidade e educação sexual no Brasil, como temas obrigatórios e transversais no ensino das escolas (BRASIL, 1998).

Desde então, as instituições escolares, assim como muitos professores, têm reconhecido a sexualidade como um assunto necessário e relevante para o aluno em seu processo formativo e pessoal (FIGUEIRÓ, 2006). No entanto, Oliveira *et al.* (2016) consideram que há uma grande necessidade de reformulações de práticas escolares voltadas à educação sexual, uma vez que o tema é complexo e tem sido alvo de políticas e práticas biologicistas, reduzindo o processo de saúde e doença à dimensão individual e não coletiva. Os autores consideram necessário pensar em esquemas, teorias, que tomem por base a proximidade com a vivência dos adolescentes, que estimulem a troca de experiências entre eles, assim como o protagonismo e a interatividade para o desenvolvimento do assunto (OLIVEIRA *et al.*, 2016).

Partindo do pressuposto de que um dos objetivos da escola como um espaço formativo e humanizador é a promoção do desenvolvimento do aluno como um todo,

logo, conclui-se que a educação sexual, por fazer parte deste desenvolvimento pessoal, tona-se também uma responsabilidade da escola (PONTES, 2011). Entretanto, a escola não é a única responsável por desenvolver essa temática, a família e a sociedade, de forma indireta, também devem trabalhar esse assunto; mas é a escola que deve ser a instância propagadora deste conhecimento no processo de constituição do sujeito.

Apesar das atualizações e transformações que ocorreram nas últimas décadas, os programas de educação sexual nas escolas continuam não sendo implementados de forma intencional e continuada (PONTES, 2011). Esta ação precisa ser mais bem estruturada, desenvolvendo junto aos alunos uma atitude positiva diante dessa temática, valorizando suas diversas dimensões e permitindo o conhecimento efetivo sobre comportamentos relacionados à sexualidade.

Além disso, atualmente, os alunos possuem estratégias e habilidades de aprendizagens que vão além da forma tradicional de ensino aplicada pelas escolas. As instituições educacionais, reconhecendo as mudanças na forma de aprendizado, deveriam se adaptar a este novo paradigma. Mas o que ainda se percebe é a transmissão do conhecimento como era feito há 100 anos (VEEN; VRAKING, 2009).

As teorias atuais de aprendizagem, voltadas apenas como suporte à educação presencial, não foram produzidas levando em conta a tecnologia e os ambientes virtuais. Com o desenvolvimento de novas tecnologias e a popularização de aplicativos (*apps*) e jogos digitais e eletrônicos que vêm sendo disponibilizados para diversos fins, educadores têm o desafio de refletir sobre qual a melhor forma de implantar a tecnologia em sala de aula, uma vez que, direcionar a atenção e o entusiasmo dos alunos para objetivos educacionais tem sido uma proposta ambiciosa e desafiadora para esta área da educação.

Como ponderam Sena *et al.* (2016) e Veen e Vrakking (2009), as escolas atuais ainda reproduzem padrões que foram criados para atender a necessidades sociais e econômicas passadas, elas precisam urgentemente de reformulação para começar a atender às demandas atuais. As escolas precisam facilitar a aprendizagem, possibilitando que novas formas de atuação, novos conteúdos e métodos de ensino sejam construídos neste ambiente atual e social em que vivemos, e compreender a tecnologia como um recurso de aprendizagem como uma fonte que é capaz de minimizar limitações sociais características das velhas formas de ensinar.

Em consonância, para Mattar (2013), a aprendizagem não pode mais ser concebida como memorização de conteúdo, ou o entendimento de tudo, mas sim como “construção e manutenção de conexões em rede para que o aprendiz seja capaz de encontrar e aplicar conhecimento quando e onde for necessário” (MATTAR, 2013, p. 24). Isso permite que o papel do professor vá além de ser um facilitador ou mediador da aprendizagem.

Como consequência dessa rápida propagação da tecnologia na rotina das pessoas e sua relação com *smartphones*, redes sociais, *apps* e outros recursos tecnológicos que são utilizados constantemente, entra-se em uma nova cultura denominada Cultura Digital<sup>1</sup>, que reflete em várias áreas da vida, até mesmo na forma como vemos o mundo e captamos novas informações e valores (LEVY, 2010).

Em virtude da imersão no mundo tecnológico, e pelo número de informações que são recebidas a todo instante, a tecnologia tem afetado o nosso meio, mudando a forma de trabalhar, de se divertir, entreter, se comunicar e de aprender, e nesse cenário é importante não se esquecer de ter um olhar diferenciado para as políticas educativas como uma riqueza e uma via privilegiada de construção de um novo homem.

Conforme Silva e Schirlo (2014), essas transformações permitem refletir sobre essa nova realidade social, de como os processos de ensino e de aprendizagem devem ser desenvolvidos para atender às exigências da sociedade atual.

Entre as estratégias ou recursos utilizados atualmente no contexto educacional, destacam-se aqueles que incluem metodologias ativas com uso de jogos digitais eletrônicos, entre outros recursos tecnológicos, conforme expressam Valente, Almeida e Geraldini (2017). Para Moran (2000), um dos grandes desafios é tornar a informação significativa para o aluno, escolher as metodologias que melhor proporcionam o conhecimento abrangente e profundo, em que métodos tradicionais como memorização precisam ser substituídos por estratégias capazes de estimular e motivar novas formas de produzir, aprender e compartilhar. É em decorrência dessas mudanças, nos últimos

---

<sup>1</sup> O termo “cultura digital” é um fenômeno histórico que emergiu como resposta do capitalismo moderno e pelas exigências dos conflitos do século XX. O digital é uma marca da cultura que distingue o modo de vida contemporâneo dos restantes modos de conectar-se com o conhecimento, assim como, com a sua divulgação e disseminação nas sociedades tecnológicas atuais. A esta questão, Charlie Gere sugeriu que seria mais correto dizer que a tecnologia digital é produto da cultura digital (CULTURA..., 2021).

anos, verificou-se um crescimento de estudos acadêmicos e científicos acerca da utilização de recursos lúdicos tecnológicos na aprendizagem (VENTURA *et al.*, 2019).

Um dos recursos que também têm sido muito utilizados no processo de ensino é a gamificação. A gamificação “que vem do termo inglês ‘*gamification*’ tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo” (FADEL *et al.*, 2014, p. 15), ou seja, resulta na aplicação de elementos presentes nos jogos numa atividade de ensino, por exemplo, considerando: regras, *feedback*, premiação, pontuação, sorte, narrativas, entre outros (ALVES, 2015; VENTURA *et al.*, 2021).

Nesse sentido, tanto a atividade lúdica quanto os jogos e a gamificação são recursos auxiliares do professor para promoção da aprendizagem de conteúdos na escola, e, particularmente no caso da educação sexual, podem promover práticas de ensino de forma dinâmica, interativa, motivadora, desenvolvendo no estudante protagonismo e postura ética perante o tema abordado.

## **1.1 Problema de pesquisa**

Diante destas ideias que integram o tema educação sexual, ludicidade, jogos e tecnologias digitais, coube questionar: Quais jogos e tecnologias digitais têm sido abordados nas pesquisas que tratam da educação sexual? Que reflexões são possíveis com base nos resultados destes estudos que abordaram recursos lúdicos, tais como o jogo e a gamificação para o ensino da educação sexual?

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Objetivo geral**

Como objetivo geral pretendeu-se descrever e analisar recursos lúdicos com ou sem o uso de tecnologias digitais utilizados para a educação sexual.

### 1.2.2 Objetivos específicos

- Descrever aspectos presentes nos estudos sobre educação sexual e o uso de recursos lúdicos (perfil dos pesquisadores, programas *stricto sensu* e caracterização das pesquisas).
- Verificar e descrever as diferentes possibilidades de aplicação dos jogos identificados nos estudos resultantes da pesquisa bibliométrica.
- Identificar os elementos do jogo presentes na gamificação e utilizados para tratar do ensino de sexualidade.
- Identificar o jogo mais utilizado para o ensino de sexualidade com resultados promotores da aprendizagem do estudante.
- Tecer reflexões sobre os resultados dos estudos que utilizaram recursos lúdicos com ou sem o uso de tecnologias digitais para a educação sexual.

### 1.3 Estruturação do trabalho

Este estudo foi organizado em nove seções. A primeira seção apresentou a introdução, relata sobre o tema e as informações sobre a tríade aprendizagem, tecnologia e ensino, assim como, traz a evolução da educação ao longo dos anos e as novas práticas pedagógicas nas escolas.

A seção seguinte discorreu sobre a educação sexual, elencando seu conceito ao longo dos anos, a sexualidade na adolescência e nas escolas e a relevância de se trabalhar o tema sexualidade, bem como a importância da utilização da tecnologia (ou jogo) na aprendizagem e no ensino da sexualidade.

Na terceira seção abordou o conceito de ludicidade, do brincar e dos jogos, assim como o uso das tecnologias digitais para o ensino da educação sexual.

A quarta seção dedicou-se ao método empregado nesta pesquisa, como a caracterização da pesquisa, as etapas e os procedimentos de coleta e análise de dados.

A quinta seção contemplou a descrição dos estudos sobre a educação sexual e o uso de recursos lúdicos, tais como perfil dos pesquisadores, programas *stricto sensu* e caracterização das pesquisas

A sexta seção contemplou a análise dos estudos teóricos que abordaram os recursos lúdicos com ou sem o uso de tecnologias digitais para a educação sexual.

Na sétima seção apresentou-se os estudos práticos (aplicados) que realizaram intervenções com recursos lúdicos com ou sem o uso de tecnologias digitais para a educação sexual.

Na oitava seção o estudo contemplou as reflexões sobre os estudos que utilizaram recursos lúdicos com ou sem o uso de tecnologias para o ensino da educação sexual.

Por fim, a nona e última seção trouxe as considerações finais deste trabalho, assim como algumas limitações e questões a serem consideradas para futuras investigações.

## 2 EDUCAÇÃO SEXUAL: APRENDIZAGEM, JOGOS, TECNOLOGIA NAS PRÁTICAS ATUAIS

A educação sexual envolve desafios aos profissionais engajados no tema. Nesta seção apresentam-se conceitos e reflexões sobre educação sexual, a relevância da sua aprendizagem na sociedade atual, a necessidade de novas práticas para a aprendizagem dessa temática, assim como considerar o uso de recursos tecnológicos como uma ferramenta de aproximação, possibilidades e aprendizagens de diversas temáticas na atualidade. Esta seção traz os seguintes temas: conceito de sexualidade; educação sexual nas escolas, destacando a adolescência e refletindo sobre a necessidade de novas práticas para atender ao perfil de um novo estudante da atualidade.

### 2.1 Conceito de sexualidade ao longo dos anos

Ao longo da história humana não houve época em que as questões de cunho sexual não tenham sido analisadas, tanto por meio de sua negação, repressão quanto por sua excessiva exposição. Do mesmo modo que não existem pessoas que, ao longo da sua vida, não tenham lidado com este tema. A partir disso, reconhece-se que este assunto envolve várias dimensões tanto relacionadas à experiência pessoal quanto a questões da sociedade, de cunho político, cultural, ético, religioso e moral.

Há alguns anos, os dicionários de língua portuguesa definiam sexualidade como “qualidade do que era sexual”, sendo este significado relacionado apenas ao sexo. Atualmente, este conceito sofreu mudanças em sua definição, e hoje em dia pode-se encontrar uma acepção mais ampla sobre o termo, como: “conjunto de todos os caracteres morfológicos e fisiológicos, externos ou internos, que os indivíduos apresentam” (MICHAELIS, 2021) ou ainda “conjunto de fenômenos da vida sexual, exaltação ou recrudescimento do instinto sexual e expressão do instinto sexual”. (MICHAELIS, 2021). Numa base mais recente do *Dicionário de Língua Portuguesa Priberam Online* (2021), trata-se da “qualidade do que é sexual”, “modo de ser próprio do que se tem sexo”.

Como foi possível observar, a conceituação de sexualidade sofreu diversas alterações ao longo dos anos, não apenas em sua morfologia, mas também em seu

contexto histórico e cultural, mas que ainda se encontra repleto de carga biológica em suas definições.

Mas, afinal, o que é sexualidade? Seria ela apenas uma definição relativa ao sexo?

Para Foucault, em seu livro sobre a *História da Sexualidade*, escrito em 1984, o termo “sexualidade” surgiu apenas no início do século XIX e o uso da palavra foi estabelecido em relação a fenômenos e mecanismos biológicos da reprodução. Nesta época existia a instauração de um conjunto de regras e normas que se apoiavam em instituições religiosas jurídicas, pedagógicas e médicas na qual as pessoas eram levadas a dar sentido e valor a sua conduta, seus sentimentos e suas sensações, mas não era ainda reconhecido como sujeito de desejo (FOUCAULT, 1984).

Para Freud, o conceito de sexualidade está diretamente relacionado à libido que, segundo a Psicanálise, é a energia que move os impulsos da vida, inclusive o impulso sexual (AMARAL, 2007). Esta teoria do desenvolvimento psicosexual cunhada por Freud constatou que a sexualidade aparece muito cedo, já na infância, e o impulso sexual amadurece de acordo com o desenvolvimento do indivíduo (AMARAL, 2007).

Para Dalgalarro (2008), não é possível tratar a sexualidade sem atrelá-la à dimensão psicológica do indivíduo, sendo essas dimensões (psicológica, biológica e cultural) inseparáveis no entendimento deste conceito.

Amaral (2007), afirma que a sexualidade é diferente de “fazer sexo”. Enquanto este último refere-se à sensação de prazer no corpo ou nos órgãos genitais (do homem ou da mulher), a sexualidade envolve sentimentos, experiências anteriores, e outras características que influenciam a percepção sexual das pessoas e seu envolvimento com o ato sexual.

Na intenção de contribuir com a discussão da saúde sexual a Organização Mundial da Saúde (OMS) “entende a sexualidade como sendo influenciada pela interação de fatores biológicos, psicológicos, sociais, econômicos, políticos, culturais, legais, históricos, religiosos e espirituais” (OPAS, 2017, p. 22), e complementa que “a sexualidade é uma manifestação psicoafetiva individual e social que transcende sua base biológica (sexo), cuja expressão é normatizada por valores sociais vigentes” (BRÊTAS; SILVA, 2005, p. 331).

Em suma, a sexualidade é o ponto central da vida humana, que inclui aspectos não apenas sexuais, mas de gênero, identidade, orientação sexual, papéis sociais,

erotismo, prazer, intimidade e reprodução. É experienciada por pensamentos, fantasias, desejos, valores, crenças, comportamentos, atitudes, em várias dimensões da existência. É ainda influenciada por fatores biológicos, psicológicos, sociais, econômicos, políticos culturais, éticos, históricos, religiosos e espirituais (PONTES, 2011).

É possível observar que o conceito de sexualidade é bem amplo e permite que diferentes áreas se interessem e discutam entre si sobre os comportamentos sexuais e suas origens, para melhor entender sua evolução cultural. Considerando esse cenário, faz todo sentido desenvolver programas de educação sexual nas escolas. Sabe-se, portanto, que a educação sexual não será a solução para todos os problemas existentes, mas ela pode ter uma contribuição importante em termos sociais e individuais (PONTES, 2011).

Além disso, o conceito de sexualidade tem sofrido diversas transformações ao longo dos anos, acompanhando, é claro, as mudanças sociais e históricas. Segundo o Ministério da Saúde (BRASIL, 2006) a sexualidade é uma construção histórica e social que se dá de forma cultural e política e dela decorrem inúmeras consequências que precisam ser consideradas ao se pensar nos contextos de vulnerabilidade em que os jovens estão inseridos.

Embora a sexualidade seja ainda um tabu, ela é um elemento fundamental da condição humana e deve ter suas expressões consideradas como um direito, devendo ganhar dimensões variadas em seu contexto histórico e cultural.

## **2.2 Educação sexual e adolescência**

As dificuldades sobre educação sexual se iniciam nas nomenclaturas que este termo carrega. Nas buscas, é possível encontrar diversos conceitos, abordando o mesmo assunto: educação sexual, sexualidade, ou sexualizada, afetiva e sexual, entre outras. Neste estudo, será utilizada a expressão educação sexual que, de forma ampla, Pontes (2011, p. 37) define como:

[...] considera-se que a educação sexual corresponde à aprendizagem específica sobre os aspectos relativos à sexualidade. Aprendizagem essa que é um processo contínuo ao longo de todo o ciclo vital e envolve componentes como o físico, o psicológico, o erótico, o genital, a relação diádica ou a experimentação, entre outros.

Segundo a autora, o processo de aprendizagem sobre a educação sexual pode ocorrer de duas formas: 1) Intencional, com programas desenvolvidos nas escolas; ou, 2) Espontânea, que ocorre no dia a dia, com as atitudes familiares, entre amigos e acontecimentos sexuais em si (PONTES, 2011).

A sexualidade acompanha o ser humano durante toda sua vida, mas especialmente na adolescência, um momento de grandes transformações tanto dos seus aspectos biopsicossociais, como em suas mudanças físicas e biológicas, o indivíduo pode deparar-se com muitos desafios, uma vez que é a transição entre a infância e a idade adulta, em que ocorrem as transformações psicológicas e sociais que lhe conferem a formação da identidade adulta (BRÊTAS *et al.*, 2011).

Este é um período marcado pelo crescimento em diversos níveis. É um momento em que os jovens exploram mais intensamente sua identidade sexual e de gênero, ocasionando maior exposição a violências e a comportamentos de riscos que podem resultar em maior suscetibilidade a Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST) ou a gravidez indesejada (OPAS, 2017).

Segundo o Censo demográfico de 2010, registrado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a população adolescente era de 17,9% do total de brasileiros, que correspondia um pouco mais de 34 milhões de pessoas. Embora seja uma parcela bem expressiva da população, há algumas décadas, a adolescência como processo biopsicossocial obteve várias transformações em seu conceito, levando a ganhar evidência pelos problemas sociais associados a esta fase da vida. Logo, as políticas de saúde dos estados brasileiros que tinham pouco enfoque na população adolescente, agora começaram a elaborar estratégias com o intuito de protegê-la, bem como regular comportamentos de riscos associados a esta população (OPAS, 2017).

Além disso, segundo o IBGE (2016), a Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar revelou algumas informações sobre a saúde sexual<sup>2</sup> e reprodutiva de alunos de 13 a 17 anos de idade:

O percentual de escolares que já tiveram iniciação sexual aumenta com a idade, considerando que no grupo etário de 13 a 15 anos o percentual era 27,0%, enquanto no grupo etário de 16 a 17 anos, mais da metade dos alunos

---

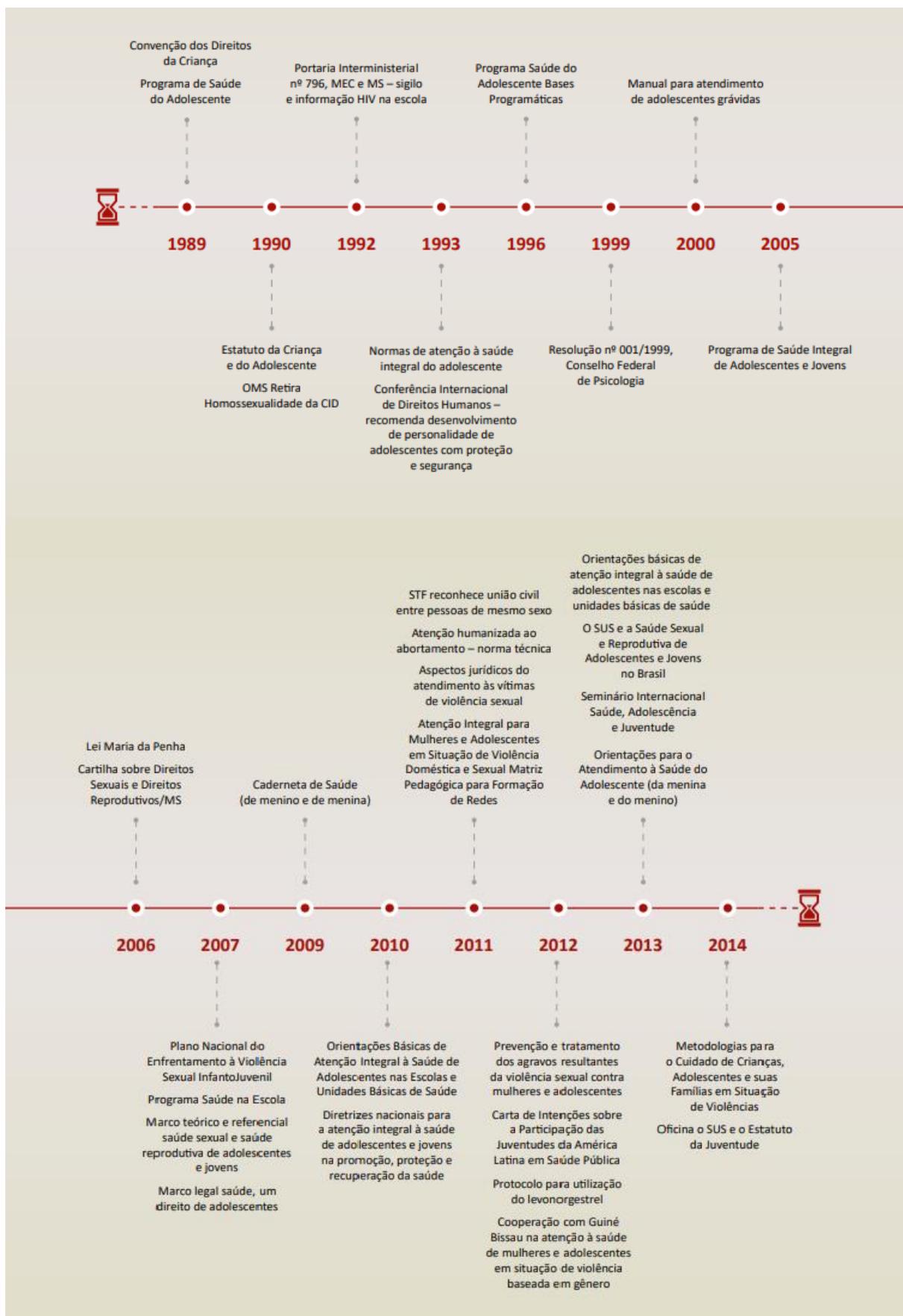
<sup>2</sup> Saúde Sexual: este termo é utilizado pelo IBGE ao referir-se a aspectos de saúde pública relacionado ao tema reprodução e prevenção. Para a OMS (BRASIL, 2018b, p. 13) a saúde sexual é: “A habilidade de mulheres e homens para desfrutar e expressar sua sexualidade, sem riscos de infecções sexualmente transmissíveis, de gestações não planejadas e livre de imposições, violência e discriminações”.

já tiveram relação sexual (54,7%). Os resultados indicaram ainda que, 34,5% dos escolares de 13 a 15 anos de idade, do sexo masculino, já tiveram relação sexual alguma vez, enquanto, entre as meninas deste grupo etário, o percentual era de 19,3%. Na faixa etária de 16 a 17 anos, 59,9% dos escolares do sexo masculino já haviam tido relação sexual, enquanto para a mesma faixa etária, o percentual entre as meninas foi de 49,7%. A análise por grupos de idade mostrou que os escolares mais jovens de 13 a 15 anos de idade que já iniciaram a vida sexual, 59,7% usaram preservativo na primeira relação. No grupo etário de 16 a 17 anos o percentual foi de 68,2%. Os resultados que se referem ao uso de preservativo na última relação sexual indicam que o comportamento dos escolares pouco se altera na comparação com o percentual de uso de preservativo na iniciação sexual. No grupo de escolares de 13 a 15 anos de idade, 60,3% responderam usar preservativo na última relação sexual; no grupo etário de 16 a 17 anos, esse percentual foi de 65,6%. No que se refere ao uso de método contraceptivo e de prevenção de doenças sexualmente transmissíveis (DSTs) na última relação, os resultados indicaram que 69,5% dos escolares com idades de 16 a 17 anos usaram algum método para se protegerem. Assim como observado no indicador de uso de preservativo na primeira relação, os mais jovens foram os que menos se protegeram (59,6%). (IBGE, 2016).

Desta forma, programas de saúde voltados para adolescentes começaram a tomar forma em programas de saúde pública, com a ajuda do protagonismo desses jovens na elaboração de políticas, espaços de escuta, seminários e oficinas sobre a sexualidade.

A Figura 1, mostra a linha cronológica referente às principais atuações da Política de Saúde para Adolescentes, de acordo com a Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS, 2017).

Figura 1 - Principais marcos na Política de Saúde para Adolescentes



Fonte: OPAS (2017).

Os dados revelam que, desde 1995, o Ministério da Saúde (MS) e o Ministério da Educação (MEC), em conjunto, têm reunido forças para que os temas em saúde sexual e saúde reprodutiva sejam trabalhados nas escolas (BRASIL, 2006). Deste trabalho integrado nasceu o “Projeto Escolas”<sup>3</sup>. Em agosto de 2003, no município de Curitiba, ocorreu o lançamento oficial do projeto “Saúde e Prevenção nas Escolas”. Este projeto teve como ações a disponibilização de preservativo e a integração das escolas com as Unidades Básicas de Saúde (BRASIL, 2006).

Em 2005 este programa foi reformulado e novas estratégias foram definidas, incorporando ações que atingissem as primeiras séries do ensino fundamental. Neste mesmo ano, por intermédio do censo escolar, foi levantado que 60,4% das escolas realizavam ações de prevenção de DST<sup>4</sup>/AIDS (BRASIL, 2006).

Os jovens são o público de maior risco por não usarem camisinha. Basta uma relação desprotegida para que a pessoa seja infectada (BRASIL, 2019).

Um dado importante do IBGE é que, na Pesquisa Nacional da Saúde do Escolar de 2015, a escola é apontada como o ambiente mais propício para se discutir temáticas sobre saúde sexual. Na pesquisa realizada por esse órgão foi constatado que as políticas sobre educação sexual inseridas nestes espaços eram as maiores responsáveis pela divulgação de informações dessas temáticas, como se pode constatar no excerto a seguir:

[...] os resultados indicaram que o percentual de escolares que receberam orientação sobre prevenção de gravidez na faixa etária de 13 a 15 anos foi de 70,6%, enquanto para aqueles do grupo de 16 a 17 anos de idade o percentual é um pouco maior, 75,9%. Os resultados indicaram também que 78,9% de escolares de 13 a 15 anos de idade e 84,3% dos escolares do grupo etário de 16 a 17 anos responderam ter recebido informações sobre AIDS ou outras DSTs. Quanto ao acesso à informação sobre como obter preservativo gratuitamente, 60,3% de escolares na faixa entre 13 a 15 anos de idade tiveram este tipo de orientação. Entre os adolescentes de 16 a 17 anos de idade, o percentual é mais elevado (75,2%). (IBGE, 2016).

Assim, esse princípio de intersetorialidade nas escolas deve ser um eixo estruturante das ações de cuidados para o adolescente, porém, com o foco não apenas no adoecimento, mas sobretudo na prevenção. Com esse assunto sendo

---

<sup>3</sup> Esses programas têm a finalidade de contribuir com a formação integral dos estudantes da rede pública na Educação Básica, por meio de ações de prevenção, promoção e atenção à saúde (BRASIL, 2006).

<sup>4</sup> A terminologia Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST) passou a ser adotada em substituição à expressão Doenças Sexualmente Transmissíveis (DST), porque destaca a possibilidade de uma pessoa ter e transmitir uma infecção, mesmo sem sinais e sintomas (BRASIL, 2017).

discutido nas escolas, a família não é mais o principal canal de diálogo sobre a sexualidade, as escolas, agora, passam a desempenhar o papel de transmissora de informações sobre o tema, assim como a responsabilidade de acolhimento e acompanhamento desses jovens (OPAS, 2017).

A partir de 2007, a escola é corresponsável no marco legal, junto às famílias, pela formação, educação de crianças e adolescentes no que se refere à sua educação de formas mais gerais (OPAS, 2017).

A organização de estratégias de educação em saúde para adolescentes é um dos grandes desafios no Brasil, uma vez que a transmissão de informações é imprescindível para que as pessoas conheçam e tenham consciência dos riscos da não prevenção. Além disso, para o controle de IST é essencial que esferas governamentais trabalhem na produção de conhecimentos científicos e divulgações de boas práticas, por intermédio da educação permanente de profissionais de saúde e de estratégias que contenham o avanço das infecções sexuais no mundo.

### **2.3 Educação sexual nas escolas**

Partindo do pressuposto de que o principal objetivo da escola é a promoção ao desenvolvimento global do aluno, então se pode afirmar que a educação sexual deve obrigatoriamente estar presente neste espaço para a contribuição do desenvolvimento pessoal e individual desse aluno. A escola não é o único agente responsável para trabalhar essa temática, porém ela não pode descartar a responsabilidade que tem nessa área. De acordo com Saito e Leal (2000, p. 44):

O exercício da sexualidade na adolescência poderá constituir risco variável para o projeto de vida e até da própria vida, bastando para isso lembrar consequências como: gravidez precoce, aborto, AIDS e outras doenças sexualmente transmissíveis. Quando se considera a gravidez na adolescência, torna-se cada vez mais clara a importância da educação sexual na prevenção de fatores de risco. Para a realização dessa proposta serão convocados todos os segmentos da sociedade. Mas, se a meta é educar, informar ou melhor ainda, formar, a escola destaca-se entre os grupos de referência por ser esta a sua função precípua. Alguns princípios básicos deverão ser estabelecidos para que a atuação dos educadores tenha êxito. Talvez, dentre eles, o mais importante seja não basear a orientação sexual apenas no uso de preservativos e anticoncepcionais, mas, sim, no resgate do indivíduo enquanto sujeito de suas ações, o que favorece o desenvolvimento da cidadania, do respeito, do compromisso, do autocuidado e do cuidado com o outro.

Apesar da evolução ocorrida nos últimos anos, a educação sexual nas escolas continua a não ser implementada de forma intencional e continuada, porém desde que foi incluída como obrigatória e de importância transversal no ensino fundamental pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), em 1998, a Educação Sexual nas escolas está em algumas pautas de discussão entre pais, alunos e professores. Os PCN e posteriormente a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017, são documentos legais que fomentaram e promoveram a inclusão das discussões e orientações sobre sexualidade e educação sexual no Brasil, como temas transversais no ensino (BRASIL, 1998). Desde então, as instituições escolares, assim como muitos professores, têm reconhecido a sexualidade como um assunto necessário e importante para o aluno em seu processo formativo e pessoal (FIGUEIRÓ, 2006).

Os PCN (BRASIL,1998) são documentos que abordam conteúdos de disciplinas em blocos temáticos e, embora a sexualidade seja um tema transversal, isto é, “[...] um assunto que pode ser ministrado no interior das várias áreas de conhecimentos, perpassando para cada uma delas” (FIGUEIRÓ, 2006, p. 3), a temática sexualidade consta no caderno de Parâmetro de Orientação Sexual a ser aplicado aos alunos do Ensino Fundamental, e tem o intuito de englobar o papel social do homem e da mulher, os estereótipos atribuídos e vivenciados em seus relacionamentos, o aumento de casos de HIV e IST, a gravidez indesejada na adolescência, o relacionamento sexual, os preconceitos em relação ao gênero, a prostituição infantil, o abuso sexual, a adoção de métodos contraceptivos, entre outros problemas sociais e de saúde pública (BRASIL, 1998).

Os temas transversais, por sua complexidade, impossibilitam que as áreas isoladamente sejam suficientes para abordá-los, pois eles transpassam diferentes campos do conhecimento e, nas escolas, as disciplinas trabalham essa temática considerando sua dimensão biológica, psíquica e sociocultural (BRASIL, 1988).

A inclusão dessa temática tem se intensificado a partir da década de 70, por ser considerada importante na formação global do indivíduo, além da preocupação dos educadores com o aumento da gravidez indesejada entre as adolescentes e com o risco de contaminação pela HIV (BRASIL, 1998). Considerando que os jovens trazem diversas questões ligadas à sexualidade para dentro da escola, cabe a esta instituição desenvolver uma ação crítica reflexiva e educativa para lidar com o assunto em sua vivência atual e futura (BRASIL, 1998).

O trabalho de Orientação Sexual tem o objetivo de trazer esclarecimento ao jovem sobre o exercício de sua sexualidade de forma responsável e prazerosa, oferecendo informações para que ele tenha critérios para discernir seus comportamentos ligados à sexualidade no dia a dia e na escola (BRASIL, 1997). Além disso, a escola tem o papel de informar e discutir tabus, crenças e atitudes que, de alguma forma, repercutem nas mídias, na família e na sociedade propiciando informações atualizadas do ponto de vista científico, possibilitando que o aluno forme opiniões e desenvolva atitudes e valores coerentes com aquilo que foi aprendido (BRASIL, 1998).

A escola, ao trabalhar esses temas, permite que a satisfação dessas curiosidades seja sanada, contribuindo para o alívio das ansiedades que muitas vezes interferem no aprendizado dos demais conteúdos escolares (BRASIL, 1998). Além disso, integrar a sexualidade de forma sistemática articulando à promoção de saúde da criança e da adolescência, possibilita aos jovens, além da educação sexual, a prevenção às infecções sexualmente transmissíveis de uma forma mais eficiente, uma vez que, em razão do tempo de permanência desses jovens dentro da escola, esta instituição não pode se omitir diante da importância dessas questões (BRASIL, 1998).

No que se refere ao papel dos educadores, eles devem reconhecer como normal essa curiosidade do jovem pela sexualidade e, por sua vez, ter uma postura profissional consciente ao tratar deste tema (BRASIL, 1998). Ao ter conhecimento de todo esse suporte teórico, o docente deve trabalhar de forma pluralista, desenvolvendo um trabalho de respeito às diferenças, a fim de garantir a integridade básica de seus alunos, como em casos de denúncias de abusos sexuais aos órgãos responsáveis.

Sobre os conteúdos abordados, devem ser flexíveis e abranger as necessidades de cada turma naquele momento específico, considerando a faixa etária com a qual se está trabalhando. Os temas abordados podem compreender, “pornografias, prostituição, aborto, abuso sexual, métodos contraceptivos, desejo sexual, transformações no corpo na puberdade, iniciação sexual, masturbação e muitos outros mais” (BRASIL, 1988, p. 96). Temas que devem ser trabalhados de forma contínua e integrada nas escolas brasileiras.

Conclui-se que não cabe somente à escola formar cidadãos, uma vez que a educação acontece em muitos lugares e de muitas formas, porém cabe à escola ser

o local de prioridade para aprendizagem de múltiplos saberes e conhecimentos no suprimento de informações que abarcam interesses e necessidades individuais e coletivas (CONTI, 2018).

## 2.4 Novas práticas pedagógicas nas escolas

Nas últimas décadas do século XX assistiu-se a diversas mudanças no campo econômico, político e social, que ocasionaram grandes movimentos sociais. Um deles foi a globalização capitalista, que levou a inevitáveis transformações tecnológicas no Brasil e no mundo.

As velozes transformações tecnológicas provocaram uma difusão exponencial de informações e conhecimentos, e a educação foi sem dúvida muito afetada e beneficiada por este novo cenário. Isso tornou a inovação urgente e necessária nestes espaços, uma vez que os processos convencionais de ensino, como citados anteriormente, já não atendem mais às demandas da sociedade atual (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2018).

Pode-se afirmar que estamos na era das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)<sup>5</sup>, e que somos da geração *onlife*, que no contexto atual da ubiquidade<sup>6</sup> em todo o tempo e lugar temos acesso a recursos, aplicativos e serviços oferecidos pela internet, ocasionando a convergência entre o espaço virtual e físico em nosso dia a dia (VALENTE; ALMEIDA; GERALDINI, 2017).

O uso das TDIC tem influenciado e transformado as nossas interações sociais e a busca de conhecimento dentro e fora do espaço escolar (COSTA; DUQUEVICZ; PEDROSA, 2015). “[...] as tecnologias passaram a fazer parte da vida das pessoas sem que elas apercebessem de que suas relações e interações estão permeadas e

---

<sup>5</sup> O termo Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) é o mais comum para se referir aos dispositivos eletrônicos e tecnológicos, incluindo-se computador, internet, *tablet*, *smartphone*. Como o termo TIC abrange tecnologias mais antigas como a televisão, o jornal e o mimeógrafo, pesquisadores têm utilizado o termo Novas Tecnologias para se referir às tecnologias digitais ou Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) (BARANAUSKAS; VALENTE, 2013 *apud* COSTA; DUQUEVICZ; PEDROZA, 2015), que inclui indistintamente para se referir a computador, *tablet*, celular, *smartphone* e qualquer outro dispositivo que permita a navegação na internet (COSTA; DUQUEVICZ; PEDROSA, 2015).

<sup>6</sup> Ubiquidade refere-se a Qualidade do que está ou existe em todos ou em praticamente todos os lugares, ou Caráter ou propriedade de um ser que dá a impressão de estar presente em vários lugares ao mesmo tempo (MICHAELIS, 2021).

influenciadas, por estes instrumentos contemporâneos” (COSTA; DUQUEVIZ; PEDROSA, 2015, p. 606).

Assim, novas formas de aprendizagem surgiram por meio dessa interação ubíqua, propiciada pelas TDIC e, segundo Kenski (2003), essa revolução tecnológica não se restringe exclusivamente ao uso de equipamentos e aparelhos, mas também abrange a alteração de comportamentos.

A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõem-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo o grupo social [...] ela transforma sua maneira de pensar, sentir e agir. Mudam também suas formas de se comunicar e de adquirir conhecimentos. (KENSKI, 2003, p. 18).

Diante das constantes alterações tecnológicas, cria-se a necessidade permanente de atualização do homem, o que leva à reflexão sobre a necessidade de alterar formas de pensar e fazer educação, com uma prática docente baseada em uma nova lógica (KENSKI, 2003).

Nessa abordagem digital, as alterações ocorrem não apenas nos procedimentos didáticos, na decisão de se usar ou não recursos tecnológicos na educação, mas principalmente na atuação do professor. O educador, antes de tudo, posiciona-se como um parceiro do aluno, encaminhando e orientando-o para suas múltiplas possibilidades e formas de alcançar o conhecimento (KENSKI, 2003).

Além disso, a dinâmica de sala de aula também vem se alterando. As atividades didáticas estão sendo orientadas para privilegiar o trabalho em equipe, em que se busca a troca de conhecimentos, criando um espaço significativo de ensino-aprendizagem em que professor e aluno aprendem (LIBÂNEO, 2004). As escolas não podem, como antigamente, limitar-se a passar as informações do livro didático aos alunos, elas devem agir, ser um “espaço de síntese” entre a cultura experienciada no dia a dia e a cultura formal, que é o domínio dos conhecimentos e das habilidades humanas (LIBÂNEO, 2004).

Na atualidade, professores encontram um novo desafio pela frente, e precisam rever a sua forma de ensinar. Sabe-se, portanto, que muitos desses profissionais não possuem formação adequada e conhecimento para lidar com as diferentes tecnologias, e precisam aprender a trabalhar com essa nova ferramenta com seus alunos, uma vez que a conectividade não tira as outras formas de ensinar, mas as

modifica e transforma, deixando-as mais dinâmica e interativa no processo de aprendizagem (BATES, 2017).

Todas essas alterações na estrutura e na lógica do conhecimento, caracterizam um desafio para a educação, solicitando novas abordagens disciplinares, metodológicas e práticas para as ações docentes (KENSKI, 2003).

### **3 A LUDICIDADE E OS JOGOS: TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA EDUCAÇÃO SEXUAL**

O lúdico possibilita o estudo da relação do indivíduo com os conteúdos do mundo externo, seja na infância seja na adultez. Para maior exploração de temática dos jogos na vida e na aprendizagem do indivíduo, esta seção apresenta conceitos sobre o lúdico e os jogos, refletindo sobre sua importância como instrumento de aprendizagem, assim como o uso de jogos digitais e outras tecnologias para o ensino da Educação Sexual.

#### **3.1 Conceito de ludicidade, do jogar e do brincar**

O brincar sempre se fez presente na vida das crianças, é por meio dessa ação que elas se transportam do mundo real para o mundo imaginário, onde tudo pode acontecer (SCHOLZE; BRANCHER; NASCIMENTO, 2007).

Para Garcia (2000 *apud* SCHOLZE; BRANCHER; NASCIMENTO, 2007), ao brincar, a criança ensaia, aprende, se distrai, e se constrói. Afirma, assimila, reorganiza pensamentos, faz descobertas, inventa seus desafios, e cria suas oportunidades. A brincadeira não é por si só a diversão, ela possibilita à criança imaginar ao interagir nas brincadeiras, encontrar saídas para situações reais, assimilar regras sociais por meio das regras criadas e, por fim, elaborar novos conhecimentos por intermédio da diversão.

Pode-se afirmar que o aprendizado das crianças acontece muito antes de frequentarem a escola. Isso pode ser visto quando ela assimila os nomes dos objetos, ou usa informações da sua realidade e as insere em sua brincadeira, porém, brincar não é apenas “coisa de criança”. O lúdico está presente durante toda a existência humana. Deve-se percebê-lo como a possibilidade de sentir, experimentar, criar e recriar, se divertir e, enfim, aprender, ainda que na vida adulta (SCHOLZE; BRANCHER; NASCIMENTO, 2007).

É perceptível, entretanto, a diferenciação que a sociedade faz com o lúdico infantil e o adulto, quando assimila que a criança brinca e o adulto joga, tornando o brinquedo próprio e exclusivo ao público infantil, levando o público adulto a se afastar da não concessão de brincar.

Segundo Bertoldo e Ruschel (2021), embora jogo e brincadeira por muito tempo tenham sido conhecidos como sinônimos, os termos hoje podem ser vistos separados, cada um com sua definição própria, e a ambiguidade entre os termos depende do uso que as pessoas fazem dele. O jogo é a ação de jogar, é uma atividade recreativa que tem a finalidade de entreter, divertir ou distrair. É uma atividade que quando diferentes indivíduos ou grupo se submetem a competições e um conjunto de regras determina quem ganha ou perde. O brincar é divertir-se com jogos, entreter-se com objetos e atividades lúdicas, simular situações da vida real; distrair-se, folgar, recrear-se (MICHAELLIS, 2021).

Para Bougére (1998 *apud* PICCOLO, 2009), diferenciar o jogo e o brincar não é tarefa fácil, uma vez que podem assumir perspectivas diversas e conflitantes, em razão de elementos sociais, políticos e ideológicos. As ideias que se tem sobre jogos e o brincar variam conforme autores, épocas e contextos históricos.

Segundo Kishimoto (1995), o jogo pode ser compreendido de maneiras distintas, por isso sua definição não é simples. A autora pondera que ao se referir ao jogo “pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de ‘mamãe e filhinha’, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros” (KISHIMOTO, 1995, p. 13).

Ou seja, as definições da palavra jogo vão além das brincadeiras das crianças, passam por uma relação entre objetos, até por questões econômicas do país (PICCOLO, 2009).

De origem latina, a palavra jogo deriva de *jocu*, substantivo masculino que significa gracejo. No sentido etimológico, expressa brincadeira, passatempo, divertimento, entre outros significados que podem ser observados quando o indivíduo joga (ANTUNES, 2011).

Para Huizinga (2000), estudioso mais citado historicamente, o jogo é o fato mais antigo que a cultura, sendo passível de definições em seu sentido lógico, e o divertimento resiste a toda análise e interpretação lógica. Mesmo em suas definições não tão rigorosas, acredita-se que os jogos pressupõem a sociedade humana. Destarte, a ludicidade não deve ser reconhecida apenas como uma atividade infantil, uma vez que ela faz parte de toda a existência humana, e é responsável pelo desenvolvimento da civilização.

O ambiente do jogo, de acordo com Antunes (2011), permite que crianças e adultos realizem tudo o que desejam. Nele, o indivíduo é quem quer ser, decide sem restrições e obtém a satisfação simbólica do desejo de ser grande e livre. Por outro lado, o jogo impõe o controle de impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, ou seja, constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver e o mundo real onde precisa conviver (ANTUNES, 2011).

Na atualidade, a humanidade tem acesso a outro instrumento cultural para realização das suas atividades lúdicas: os jogos virtuais ou os *games* – oriundos de novos hábitos que estão ligados à tecnologia e os jogos como uma expressão da cultura contemporânea (PINHEIRO, 2020).

Nesse contexto, encontram-se também autores mais atuais classificando os jogos de forma mais mecânica – ação de jogar. Para Miranda e Stadzisz (2017), os jogos são sistemas (várias partes que interagem entre si) fechados (estrutura complexa e autossuficiente que não necessita de nenhuma referência externa para que ele seja realizado) e formais (possuem regras bem definidas) que, de forma subjetiva, representam a realidade e permitem a interação dos jogadores. Uma última definição, o termo “jogo” é uma atividade que possui um conjunto determinado de regras, uma ou mais metas e que envolve uma ou mais pessoas.

Não se encerra a conceituação de jogos, porém, as definições explicitadas por diversos autores possibilitam um bom entendimento sobre os objetivos do lúdico, do jogo e da importância desta ação em nossas vidas.

### **3.2 Os jogos como instrumento de aprendizagem**

O trabalho pedagógico a partir de jogos contribui para que o exercício e o desenvolvimento da cognição se tornem mais atrativos e prazerosos. Para Vigotski (2010), o jogo cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZPD), responsável por trazer benefícios sociais, afetivos e cognitivos para quem aprende, além de permitir que o aluno trabalhe sua imaginação, imitação e reconhecimento de regras. De uma forma geral, os jogos são instrumentos de desenvolvimento, expressão, processo de assimilação, que permitem a compreensão de papéis sociais da criança em seu contexto (RAMOS, 2013).

De acordo com Antunes (2011), o jogo estimula e interessa o aluno, possibilitando que ele desenvolva diferentes níveis de sua experiência pessoal e

social. “O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem” (ANTUNES, 2011, p. 36).

Dentro dessa diversidade, destacam-se os jogos cognitivos<sup>7</sup> que, de acordo com Ramos (2013), podem ser relacionados aos jogos de desafio, jogos de tabuleiro e jogos cognitivos eletrônicos. Esse tipo de jogo tem o objetivo de contribuir com o processo de aprendizagem e com o ensino em uma perspectiva mais integrada do sujeito, uma vez que seus exercícios permitem a estimulação e a organização das funções cerebrais, resultando melhor desempenho em tarefas que exigem habilidades cognitivas emocionais e sociais (RAMOS, 2013).

Com o advento da tecnologia, ocorreram mudanças na forma da interação homem/jogos. As brincadeiras e os jogos foram aos poucos transformados em produtos digitais ou eletrônicos. E com os jogos cognitivos não foi diferente, eles também sofreram alterações em seu formato (digital ou eletrônico) possibilitando um avanço nos objetivos educacionais (RAMOS, 2013).

Segundo estimativas da indústria, os jogos para celulares e *tablets* constituem o segmento que mais cresce. Além disso, 10 mil horas é o tempo médio que os norte-americanos se dedicam aos jogos até atingir a idade de 21 anos. Sendo 15 anos o tempo médio que a maioria dos usuários adultos joga videogames (RODRIGUES; BIANCHIN, 2016).

Os jogos de celular, também conhecidos como jogo digital, para alguns autores são sinônimo de jogo eletrônico. Diferenciam-se dos jogos físicos por serem executados em computadores, consoles de jogo (videogames), *smarthphones*, fliperamas e outros dispositivos portáteis. Para Miranda e Stadizisz (2017), os jogos digitais possuem algumas características: fornecem informações visuais aos jogadores; recebem a entrada do participante digitalmente; processam as entradas de acordo com regras programadas; e alteram as informações digitais após a jogada.

Para Mosca (2014), citado por Miranda e Stadizisz (2017), existe uma distinção entre os jogos eletrônicos, videogames e os jogos digitais:

Jogos eletrônicos: aqueles que utilizam basicamente energia elétrica para funcionar, ex.: *pinball*, *genius*. Jogos digitais: necessitam apenas de *software*

---

<sup>7</sup> As contribuições que o uso de jogos cognitivos oferece para o desenvolvimento da cognição, e consequentemente no processo de aprendizagem, são identificadas por diversas pesquisas e estudos (RAMOS, 2013).

para ser jogado, sem uma saída de vídeo, como por exemplo os *audiogames* que utilizam apenas recursos sonoros e informações textuais e os *videogames*: jogos que possuem software e uma saída de vídeo [...]. (MOSCA, 2014 *apud* MIRANDA; STADIZISZ, 2017, p. 298).

Schuytema (2008), de uma forma mais generalizada, define o jogo eletrônico ou digital como uma atividade lúdica, na qual as ações e decisões são um conjunto de regras regidas por um programa de computador. Esses jogos, estão presentes hoje desde a primeira infância e vêm transformando a realidade social e escolar desde cedo.

Além dos conhecidos jogos digitais, há abordagem do *Serious Game*, que é uma nova categoria de videogame com elevado crescimento ao longo dos últimos anos entre os profissionais de ensino e do mundo empresarial. Esses jogos têm sido utilizados como ferramentas de aprendizagem, formação e desenvolvimento de competências, tais como, liderança, automotivação, engajamento, habilidades sociais e colaboração (ANDRADE *et al.*, 2014).

No caso do *serious game*, conhecido como jogo sério, seu principal objetivo não é o entretenimento, mas sim a educação em suas diversas formas. “São jogos que foram construídos para ensinar, treinar e promover hábitos saudáveis, e mudança social” (SEVERGNINI, 2016, p. 11).

Para Carryberry (2008), citado por Araújo, Stein e Romão (2012), a diferença do *serious game* dos demais jogos é o foco em um resultado de aprendizado específico e intencional para o alcance de transformações, mudanças de performance e comportamentos de forma mensurável e contínua.

Para tal, esse tipo de jogo segue algumas diretrizes, tais como:

Interatividade dos conteúdos: Todo conteúdo a ser ensinado deve ser interativo, quando possível, imbuídos nos desafios, e não um livro texto enxertado dentro do jogo. 2. Produção: o jogador deve ajudar a criar o jogo, sendo mais escritor do que leitor. É positivo que o jogo possibilite a construção de algo. Sensação de atuação. 3. Customização: diferente de um jogo qualquer, um *serious game* carrega a necessidade de ensinar a públicos muito diferentes quanto a gosto e cultura em jogos, logo, deve se adaptar ao jeito de jogar e aprender. 4. Consolidação: após ensinar uma nova habilidade, ela deve ser consolidada pelo exercício em novos contextos. 5. Informação sob demanda: as informações e conteúdos devem aparecer em pequenas doses no momento em que são úteis, ou seja, devem ser relevantes. 6. Sentidos contextualizados: novos sentidos devem possuir contexto, pois assim são melhor assimilados. Palavras seguidas de sua definição não ensinam tão bem quanto sentidos sendo aplicados a uma ação ou diálogo. 7. Incentivo à lateralidade: incentivo à exploração, ao pensar lateral, ao constante repensar objetivos. 8. Ferramentas inteligentes: São recursos que

o jogador deve saber como e quando usar. 9. Performance antes da competência: ou seja, fazer antes de ser bom em algo, exatamente com o objetivo de desenvolver proficiência. Preparar para fazer, fazendo, e não lendo sobre, por exemplo. (ARAÚJO; STEIN; ROMÃO, 2012, p. 226-227).

Levando em consideração o exposto, qualquer jogo pode apresentar formas de aprendizagem como apontado anteriormente, porém, o que diferencia o *serious game* dos demais jogos é estar associado a características positivas, como seriedade, educação e aprendizado, elementos que são essenciais para potencial aprendizado dos usuários (SEVERGNINI, 2016).

Além disso, os jogos sérios podem ser utilizados para o ensino da percepção coordenação, conhecimentos gerais, habilidades comportamentais, resolução de problemas, relações sociais entre outros, permitindo que esse aprendizado ou vivência ocorra com as consequências do mundo real, reduzindo, então, o medo de errar durante o processo de aprendizagem (SEVERGNINI, 2016).

Outro aspecto importante é o conceito da gamificação, elemento que promove aos jogos uma mecânica motivadora para os usuários. Cabe salientar que o ato de jogar proporciona prazer, e é uma forma de desenvolver habilidades cognitivas, além de funcionar como um motor motivacional do indivíduo, conforme tratados nas seções anteriores. A gamificação visa ao aumento da motivação dos indivíduos em relação à atividade real que estão realizando (FADEL *et al.*, 2014).

Para melhor entendimento, a gamificação é a tradução do termo em inglês “*gamification*” que “pode ser entendida como a utilização de elementos do jogo em contexto fora dos jogos, isto é, na vida real” (MURR; FERRARI, 2020, p. 7).

Kapp (2012) define o termo gamificação como o uso de mecanismos, estética e pensamento dos jogos que são usados para envolver, engajar pessoas, motivar ações, solucionar problemas e promover conhecimentos.

Para Fadel *et al.* (2014), a gamificação utiliza-se de sistemáticas e mecânicas de um jogo para resolução de problemas, motivação e engajamento de seus usuários. Neste caso, a gamificação pode ser aplicada em diversas atividades em que é preciso estimular o comportamento do indivíduo, uma vez que seus elementos contribuem no processo de aprendizagem, motivação e no desenvolvimento cognitivo do usuário.

O uso dos elementos narrativa, *feedback*, pontuação, sistemas de recompensa, conflito, competição, cooperação, regra, interação, estética, estrutura, entre outros, são elementos da gamificação que visam ao aumento da motivação em relação à

atividade que está sendo realizada, tendo como objetivo promover aprendizagens, resolver problemas, de forma interessante (MURR; FERRARI, 2020).

Segundo Murr e Ferrari (2020), é possível afirmar que a gamificação cria um ambiente de simulação dentro de uma situação real, em que se tem a impressão de estar jogando, mas na verdade se está estudando e aprendendo um conceito, fazendo um trabalho, porém de uma forma lúdica e motivadora.

Ao se considerar os ambientes de aprendizagem, a gamificação surge como uma proposta educacional multimodal que objetiva não apenas fortalecer a aprendizagem, mas também despertar motivação nas ações, interesse, curiosidade, participação dos indivíduos de forma moderna, prazerosa para a realização de uma tarefa, ou de um objetivo da vida real (ORLANDI; GOTTSCHALG-DUQUE; MORI, 2019).

Nesse contexto, a gamificação contribui com a educação do mundo contemporâneo e a cultura digital presente em toda sociedade. Porém, deverá sempre ser precedida de seriedade, capacitação, pesquisa, e planejamento dos que aplicam e utilizam, para que seja uma sistemática consistente e enriquecedora em sua proposta inicial que é o entretenimento, a motivação, para o alcance de um objetivo.

### **3.3 Uso de jogos e tecnologias para o ensino da educação sexual**

O uso de jogos digitais como instrumento de aprendizagem em contextos educacionais é uma tendência que vem sendo incluída nas escolas. Atualmente eles são um dos recursos mais utilizados para realizar a interação entre os estudantes e a aprendizagem, uma vez que estão no cotidiano dos alunos como forma de entretenimento e recreação (SANTANA; FORTE; PORTO, 2016).

De acordo com Sena *et al.* (2016), os estudos sobre o uso de jogos digitais desenvolvidos exclusivamente para o ensino e a aprendizagem de conteúdos escolares (conhecidos como jogos educacionais ou educativos) já são numerosos. Nesse contexto estão os jogos epistêmicos, projetados com o objetivo de que os estudantes aprendam a pensar de forma inovadora, criativa e coerente, sem padronização e repetição de conhecimentos.

Ainda conforme Sena *et al.* (2016), os jogos digitais aumentam a atenção, desenvolvem a criatividade, retardam o envelhecimento, sendo esse último relacionado ao desenvolvimento de habilidades cognitivas como memória e foco.

Não é possível falar em jogos sem mencionar aquele que joga. A nova geração, que atualmente lida muito bem com a tecnologia, ingressou em nosso sistema educacional. Essa geração, que é chamada de *homo zappiens*, como citado anteriormente, desenvolve “um processador ativo de informações, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégias de jogo [...]” (VEEN; VRAKKING, 2009, p. 12).

Esse novo comportamento frente às tecnologias, permite que a aprendizagem desse público aconteça por meio de investigação e descobertas relacionadas ao brincar, ou seja, a aquisição de conhecimentos começa quando ele joga no computador, ou quando realiza uma atividade coletiva, e resolve problemas de forma colaborativa e criativa. Os jogos digitais desafiam essa geração a encontrar soluções e estratégias adequadas para a resolução de problemas entre outras habilidades metacognitivas (VEEN; VRAKKINK, 2009).

Esses jogos, por sua vez, são eficazes justamente porque utilizam práticas interativas que levam o aluno a aprender por meio de metas, aprender com os erros e, sobretudo, aprender na prática, de forma motivadora, divertida, versátil e adaptável à habilidade de cada um (SENA *et al.*, 2016).

Os jogos digitais educativos, além de serem mais atraentes, contribuem para a construção de técnicas de ensino-aprendizagem por meio da interatividade mútua, possibilitando que o adolescente participe de forma estratégica e ativa no seu processo de aprendizagem (GONTIJO *et al.*, 2019).

Atualmente existem inúmeras possibilidades de jogos no contexto da aprendizagem, contudo nem todo aplicativo divertido e interativo é um jogo.

Segundo Macgonigal (2011 *apud* SENA *et al.*, 2016, p. 6):

[...] para que um jogo seja considerado um “jogo” é importante que contenha quatro elementos essenciais: objetivos, regras, sistemas de feedback e participação voluntária. Os objetivos são os resultados específicos que os jogadores precisam atingir. As regras criam limitações de como os jogadores podem atingir os objetivos, os sistemas de feedback informam os jogadores quão perto eles estão de atingir os objetivos, podendo estes aparecer em forma de pontuações, níveis, placares ou barras de progresso. Já a participação voluntária se refere ao fato de que todos os jogadores aceitam propositalmente e de bom grado os objetivos, as regras e os feedbacks do jogo que estão participando.

O que faz ser um jogo ou não, não é a diversão que ele traz ao participante, ou as condições de vitória ou derrota, mas sim um contexto de regras que visa alcançar

um objetivo. Ainda, quando se trata de jogos digitais para a aprendizagem é preciso atentar para seu conteúdo, se trará interesse e motivação aos estudantes e, sobretudo, o quanto ele se insere no contexto educacional do aprendiz. (SENA *et al.*, 2016).

Os jogos com baixa qualidade e que não são atraentes para um público que está acostumado com a tecnologia podem não trazer engajamento para interação. Além disso, se não tiver um conteúdo compatível com o conhecimento do aluno a aprendizagem poderá ser prejudicada.

## 4 MÉTODO

Esta seção apresenta os procedimentos utilizados para responder aos objetivos da pesquisa sobre recursos lúdicos utilizados para a educação sexual.

O estudo faz parte de um projeto da orientadora e pesquisadora intitulado “Grupo de Estudo e Pesquisa em Metodologias Ativas no Processo de Ensino e Aprendizagem”, cadastrado no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), e pode ser acessado por intermédio do link: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/523538>.

Para o presente estudo utilizou-se os seguintes procedimentos sequenciais: a) revisão de literatura; b) análise documental de teses e dissertações por meio bibliométrico; e c) análise dos dados provenientes dos estudos identificados.

### 4.1 Caracterização da pesquisa

A fim de identificar os estudos que integraram os temas jogos e tecnologias, gamificação e ensino da sexualidade nas escolas, realizou-se pesquisa bibliométrica orientada pelos pressupostos de Hayashi e Hayashi (2011). De acordo com Silva, Hayashi e Hayashi (2011), a pesquisa bibliométrica é realizada com o intuito de analisar a atividade técnica ou científica pelos estudos quantitativos de publicações anteriores, ou seja, “os dados quantitativos são calculados a partir de contagens estatísticas de publicações ou de elementos que reúnem uma série de técnicas estatísticas, buscando quantificar os processos de comunicação escrita” (SILVA; HAYASHI; HAYASHI, 2011, p. 113). Este método é útil para orientar outras pesquisas e indicar o alcance analítico para o estudo de um campo científico e avaliar a pesquisa acadêmica sobre um determinado tema.

Em relação à Revisão Bibliográfica qualitativa e descritiva. Por pesquisa bibliográfica compreende-se uma forma indispensável para a pesquisa que permite ao investigador criar questionamentos daquilo que já se encontra produzido, e articular e sistematizar conceitos para a produção de determinada área de conhecimento (MINAYO; DESLANDES; CRUZ NETO, 1994).

A pesquisa qualitativa também se faz importante neste estudo, uma vez que esta pesquisa, voltada para as ciências sociais, “se preocupa [...] com um nível de

realidade que não pode ser quantificado” (MINAYO; DESLANDES; CRUZ NETO, 1994, p. 21). Ou seja, ela coloca como tarefa central a compreensão da realidade humana vivida em seu contexto social, onde o significado é o conceito central da investigação (MINAYO; DESLANDES; CRUZ NETO, 1994), ou seja, possibilita definir e resolver problemas já conhecidos ou explorar novas áreas das quais os problemas não se concretizaram suficientemente.

O presente estudo utilizou a base de dados de teses e dissertações da CAPES, uma plataforma que contém grande acervo dessas publicações e, em especial, agrupa fontes de informações confiáveis do MEC para atingir o objetivo do presente estudo.

## **4.2 Etapas da coleta e organização de dados**

A coleta foi realizada na base de dados da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e subdividida em duas etapas – E1 e E2 – a fim de atingir o objetivo descrito.

### **E1- Escolha dos descritores e seleção dos trabalhos para estudo bibliométrico**

No primeiro momento foi realizada a escolha dos descritores que foram utilizados para identificação dos trabalhos na base de dados da CAPES. Como o objetivo foi buscar estudos para conhecer quais tecnologias, recursos ou jogos que são utilizados na educação sexual, elegeu-se os descritores.

A definição dos descritores ou palavras-chave, segundo Brandau, Monteiro e Braile (2005), é um momento relevante deste tipo de pesquisa, pois caso essas palavras não estejam organizadas de acordo com a nomenclatura das bases de dados, os estudos não são encontrados pelo pesquisador. Sendo assim, pode ocorrer a exclusão (por não identificação) de estudos importantes para a pesquisa bibliométrica. Ainda cabe considerar que a escolha dos descritores influenciará no “fator de impacto”, que é a relação entre o número de vezes que os estudos são citados.

Brandau, Monteiro e Braile (2005, p. VIII) consideram importante diferenciar os termos descritores e as palavras-chave: “os primeiros são organizados em estrutura hierárquica, facilitando a pesquisa e a posterior recuperação do artigo, as palavra-chave não obedecem a nenhuma estrutura, são aleatórias e retiradas de

textos de linguagem livre” (BRANDAUM; MONTEIRO; BRAILE, 2005, p. VIII). Desta forma, algumas vezes os descritores precisam ser modificados ou até alterados, uma vez que as terminologias podem se alterar de acordo com as plataformas, com mudanças na área da Ciência e tecnologia, nas políticas educacionais e alterações com o passar do tema.

Os dados foram coletados no primeiro semestre do ano de 2021, nos meses de abril e maio do mesmo ano. Os descritores de busca elegidos para atender aos objetivos propostos nesta pesquisa foram:

- I. Jogo:** jogo digital; jogos digitais; recursos lúdicos;
- II. Plataforma gamificada:** recursos gamificados; recurso gamificado;
- III. Educação sexual:** sexualidade, sexual, educação, ensino.

Após eleger os descritores, estes foram combinados utilizando-se o operador “AND” para juntar dois vocábulos. Este operador é o mais utilizado em buscas, por facilitar a identificação de assuntos específicos dentro de áreas de conhecimento muito amplas.

Embora não se tenha delimitado um período de buscas, a análise dos artigos é proveniente do ano de 2007 a 2020, uma vez que antes desse período não apareceram trabalhos relacionados aos termos expressos na Tabela 1, que traz os descritores e o operador (AND) utilizados para a realização desta pesquisa.

Tabela 1 - Descritores utilizados na pesquisa realizada na Base de Dados da CAPES  
(continua)

<b>Termo de busca</b>	<b>Trabalhos encontrados</b>
“recursos lúdicos” AND sexualidade	1
“recursos lúdicos” AND educação AND sexual	0
“recursos lúdicos” AND ensino AND sexualidade	1
“recursos lúdicos” AND ensino AND “educação sexual”	152
“jogo digital” AND sexualidade	194
“jogo digital” AND educação AND sexual	69
“jogo digital” AND ensino AND sexualidade	30
“jogos digitais” AND sexualidade	74

Tabela 1 - Descritores utilizados na pesquisa realizada na Base de Dados da CAPES (conclusão)

<b>“jogos digitais” AND educação AND sexual</b>	<b>27</b>
“jogos digitais” AND ensino AND sexualidade	9
“plataforma gamificada” AND sexualidade	0
“plataforma gamificada” AND educação sexual	19
“plataforma gamificada” AND ensino AND sexualidade	0
“plataforma gamificada” AND ensino AND “educação sexual”	15
“recursos gamificados” AND sexualidade	0
“recursos gamificados” AND educação sexual	13
“recursos gamificados” AND ensino AND sexualidade	0
“recursos gamificados” AND ensino AND “educação sexual”	9
“recurso gamificado” AND sexualidade	0
“recurso gamificado” AND “educação sexual”	25
“recurso gamificado” AND ensino AND sexualidade	0
“recurso gamificado” AND ensino AND “educação sexual”	20
gamificação AND sexualidade	1
gamificação AND ensino AND sexualidade	1
gamificação AND ensino AND “educação sexual”	105
<b>Total de Trabalhos encontrados</b>	<b>765</b>
Trabalhos eliminados, por serem repetidos, estar indisponíveis ou fora do tema	738
<b>Trabalhos analisados</b>	<b>25</b>

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Foram realizadas 41 combinações com os descritores elegidos e identificados inicialmente 765 trabalhos. Após leitura prévia, eliminou-se aqueles que estavam fora do tema abordado, restando 80 trabalhos. Dos 80, foram eliminados 41 por serem repetidos, 9 por não estarem disponíveis para consulta pública e 5 não apresentaram relação com os recursos lúdicos digitais. Restaram 25 trabalhos para o presente estudo.

Gráfico 1 - Distribuição do Total de Pesquisas de acordo com os critérios de inclusão e exclusão



Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

## E2- Escolha dos dados que compuseram a planilha que segue o protocolo de Silva, Hayashi e Hayashi (2011)

Na etapa 2 desta pesquisa foi realizada a organização dos trabalhos encontrados provenientes dos descritores elegidos. Para isso, foi utilizada uma planilha de Excel indicada por Silva, Hayashi e Hayashi (2011) para análise dos dados e identificação do recurso digital mais utilizado, evidenciado e importante na pesquisa. O Quadro 1 traz os itens levantados na referida planilha de Excel.

Quadro 1 - Informações levantadas na planilha de metodologia bibliométrica

Perfil dos Programas <i>Stricto Sensu</i> e Pesquisadores	Caracterização da pesquisa	Como o estudo Educação Sexual é abordado nos trabalhos	Análise dos recursos digitais identificados e resultados da pesquisa
Nome	Tipo de Estudo	Qual assunto sobre educação sexual	Tipo de recursos
Gênero	Ano de Publicação	Formação continuada	Objetivo da pesquisa e do recurso
País da Pesquisa	Linha de Pesquisa	Prevenção	Recurso criado ou adaptado
Programas	Palavra-Chave 1	Promoção	Percepção do Pesquisador

Orientador	Palavra-Chave 2	Informações sobre IST	Percepção dos Participantes
Grupo de estudos do orientador	Palavra-Chave 3		
Estado	Palavra-Chave 4		
Região do País	Palavra-Chave 5		
Instituição	Outras Palavras-Chave		
Área	Tipo de Pesquisa		
Departamento administrativo	Tipo de Intervenção		
Linha de Pesquisa	Instrumento de Coleta de dados		
	Recursos utilizados nas intervenções		
	Local da aplicação das pesquisas		
	Faixa etária dos participantes		
	Link de acesso		

Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

Nem todos os itens tiveram suas informações destacadas na análise de resultados, porém todos eles foram levantados nas pesquisas escolhidas para compor esta dissertação.

#### **4.3 Procedimentos para análise dos dados categorizados com base nos objetivos da pesquisa**

As análises dos dados foram realizadas de modo quantitativo, qualitativo e descritivo, com base nos seguintes eixos temáticos:

- a) Descrição dos estudos sobre educação sexual e o uso de recursos lúdicos: perfil dos pesquisadores, programas *stricto* e caracterização das pesquisas.
- b) Estudos teóricos que abordaram recursos lúdicos com ou sem o uso de tecnologias digitais para a educação sexual.
- c) Estudos práticos que realizaram intervenções incluindo recursos lúdicos com ou sem o uso de tecnologias digitais para educação sexual.
- d) Reflexões sobre os recursos lúdicos com ou sem tecnologias digitais utilizados para o ensino da educação sexual.

## **5 DESCRIÇÃO DOS ESTUDOS SOBRE EDUCAÇÃO SEXUAL E O USO E RECURSOS LÚDICOS: PERFIL DOS PESQUISADORES, PROGRAMAS *STRICTO SENSU* E CARACTERIZAÇÃO DAS PESQUISAS**

O tema sexualidade relaciona-se a aspectos que muitas vezes envolvem tabus e preconceitos que nos espaços educativos podem ser um desafio para quem trabalha com esta questão, sejam psicólogos, educadores, profissionais da saúde, entre outros.

Para melhor organização e análise dos dados, esta seção contempla os seguintes itens: Perfil dos pesquisadores que investigaram o tema; Os programas de *stricto sensu*; Caracterização das pesquisas: Como o estudo da Educação Sexual foi abordado nos trabalhos.

### **5.1 Perfil dos pesquisadores que investigaram o tema educação sexual**

O estudo bibliométrico identificou 25 pesquisas. Como o tema é educação sexual, interessou saber qual o gênero predominante de pesquisadores envolvidos no tema. Observou-se, então, que 4 eram do gênero masculino e 21 (vinte e um) do gênero feminino. No que se refere aos orientadores, também se constatou que a maioria das pesquisas foram orientadas por pessoas do gênero feminino (16), sendo apenas 5 do gênero masculino, e alguns professores orientaram mais de uma pesquisa, conforme se pode verificar no Gráfico 2.

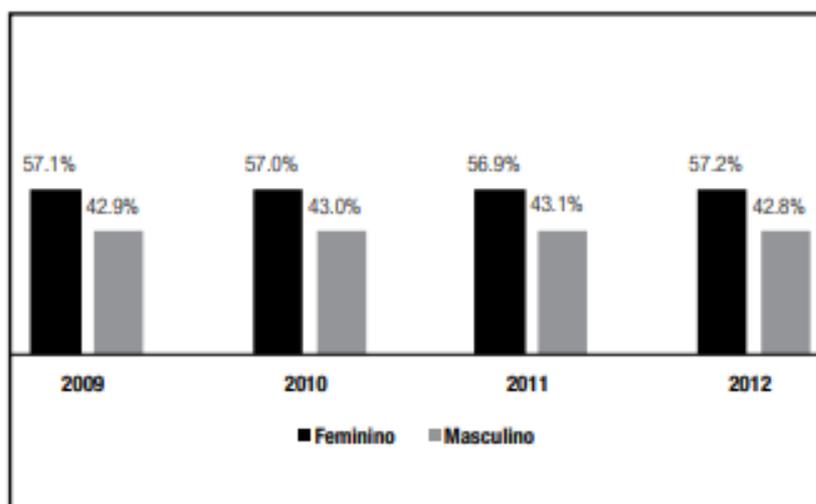
Segundo o estudo intitulado “A mulher no ensino superior: Distribuição e Representatividade” do caderno GEA (Grupo Estratégico de Análise e Educação Superior no Brasil, 2014), traz informações sobre a presença e a participação das mulheres brasileiras na educação superior, em suas funções de “estudantes, docentes, técnicas e ainda como participantes e líderes de grupos de pesquisas em todas as áreas de conhecimento cadastradas” (BARRETO, 2014, p. 3).

No ano de 2012, houve crescimento da presença de mulheres nas universidades brasileiras. Neste período, o número de estudantes universitárias superava o número de homens, tanto em cursos de licenciatura, quanto de bacharelado e tecnólogo. Mesmo havendo evidências no crescimento da participação feminina em “carreiras tipicamente masculinas” (BARRETO, 2014, p. 3), ainda

persistem desigualdades e diferenças entre homens e mulheres, na escolha de área de estudos, assim como na divisão sexual do trabalho (BARRETO, 2014).

No Brasil, vários indicadores apontam que as mulheres estão em maior número nos diversos níveis educacionais, como mostra o Gráfico 2.

Gráfico 2 - Estudantes matriculados/as no Ensino Superior



Fonte: Barreto (2014, p. 13).

O fato de as mulheres serem maioria entre estudantes universitárias no Brasil é um evento relativamente novo. Em 1956 elas representavam apenas 26%; em 1971 não passavam de 40% e a partir de 2009 passou de 40%.

[...] as mulheres são maioria nos centros universitários e nas faculdades, com uma média de 55%. Entretanto, os números mostram que esta maioria masculina nos cursos de bacharelado está em queda, pois se em 2009 as matrículas de mulheres nos IFs representavam apenas 28%; em 2012, este percentual subiu para 36%. Entre os/as tecnólogos também há uma elevação da presença feminina; em 2009, nas universidades, as mulheres representavam 45% dos/as matriculados/as; em 2012, este percentual chegou a 51%. Este crescimento é registrado também nos centros universitários e nas faculdades. (BARRETO, 2014, p. 15).

No que se refere à docência, embora haja a hegemonia feminina nas universidades, o número de docentes do sexo masculino ainda é mais elevado do que o feminino. “Em 2012, a composição ficou em 54,72% de homens e 45,28% de mulheres, e esta é uma média que se manteve mais ou menos inalterada no período avaliado no ano de 2006-2012” (BARRETO, 2014, p. 21), mas essa predominância varia conforme a região, rede privada ou pública e onde em algumas delas a presença do homem na docência vai diminuindo ao longo dos anos.

No que se refere às mulheres na pesquisa, para traçar um perfil de mestres e doutores foi utilizada a plataforma Lattes do CNPq, sendo possível constatar:

A análise das informações mostra que, nas áreas das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, concentra-se a maior parte das mestras e pesquisadoras formadas, com 20,6% e 19,5% respectivamente. Em seguida, aparecem as Ciências da Saúde, com 15,8%, e logo após Ciências Exatas e da Terra, com 12,3% do total de mulheres tituladas. (BARRETO, 2014, p. 34).

No que se refere à formação de doutores, observou-se que a maioria das tituladas estão na área de Ciências Humanas, Ciências da Saúde e Biológicas. Já a área de Engenharia é a minoria entre essas doutoras, com apenas 5% do total das pesquisadoras. Esse aumento também se deu na liderança de grupos de pesquisas. Das 13 áreas, em 7 delas as mulheres representam a liderança nos grupos de pesquisa (BARRETO, 2014).

Essas informações explicam o motivo de as pesquisas serem de universitárias do gênero feminino, assim como as orientadoras. Além das mulheres serem a maioria do campo universitário e de pesquisa, a maioria dos trabalhos levantados foi de profissionais que possuem formação na área das Ciências Humanas e Biológicas, em que a presença da mulher é dominante.

Todas as pesquisas levantadas nesta dissertação foram produzidas por pesquisadores que estão nessa área da Saúde Humana e Biológica, exceto uma pesquisa do Prof. Dr. Alessandro Jatobá, que possui graduação em Ciências Contábeis, mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação e doutorado-sanduíche em *Engeneer* e Engenharia da Produção, conforme se verifica no quadro 2, referente à formação dos pesquisadores e orientadores, logo adiante.

Para ilustração, segue no Quadro 2 a formação dos pesquisadores e orientadores das pesquisas utilizadas nessa dissertação.

Quadro 2 - Formação dos Pesquisadores e Orientadores

<b>Pesquisador</b>	<b>Formação</b>	<b>Orientador</b>	<b>Formação</b>
<b>Adriana G. Nogueira</b>	Enfermagem, mestrado em Saúde e Tecnologia e doutorado em Enfermagem.	Patrícia N. C. Pinheiro	Graduação, mestrado e doutorado em Enfermagem.
<b>Caroline O. Oliveira</b>	Ciências Biológicas, mestrado em Ensino.	Marcia Regina Royer	Mestrado em Ciências Biológicas e doutorado em Agronomia.

<b>Cristina M. Varela</b>	Pedagogia e mestrado em Educação.	Paula R.C. Ribeiro	Ciências Licenciatura/Biologia, mestrado em Biociências doutorado em Ciências Biológicas.
<b>Daniele Vasconcelos</b>	Graduação e mestrado em Enfermagem e Saúde.	Raimundo A. M. Torres	Graduação e mestrado em Enfermagem. Doutorado em Educação.
<b>Elaine Zanarotti</b>	Odontologia, mestrado profissional em Ensino em Ciências da Saúde.	Ively Guimarães Abdalla	Psicologia, mestrado em Educação e doutorado em Ciências
<b>Emílio Filho</b>	Psicologia, mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento	Silvio Serafim da Luz Filho	Psicologia, mestrado em Administração e doutorado em Educação.
<b>Everly A.S. Jorge</b>	Graduação e mestrado profissional em Enfermagem.	Maria Lourdes S.M. Ferreira	Graduação, mestrado e doutorado em Enfermagem.
<b>Fausi dos Santos</b>	Filosofia, mestre em Linguística e Análise do Discurso sobre corpo e sexualidade nas redes sociais. Doutor em Educação Escolar.	Maria Flávia Figueiredo	Letras e doutorado em Linguística
<b>Franciele Lorenzi</b>	Graduação em Pedagogia e mestrado em Educação.	Giseli M. Gagliotto	Graduação e mestrado em Psicologia, doutora em Educação.
<b>Gabriella R. Ferreira</b>	Pedagogia, mestre em Educação.	Andreza M.C. Leão	Fonoaudiologia, mestrado em Educação Especial e doutorado em Educação Escolar
<b>Gláucia Silva</b>	Não encontrada.	Agnaldo Arroio	Graduação e mestrado em Química e doutorado em Ciências.
<b>Joseana M. Fernandes</b>	Enfermagem e mestre em Ensino na Saúde.	Cleide Carneiro	Graduação, mestrado e doutorado em Serviço Social.
<b>Kátia M. Pereira</b>	Ciências Biológicas e mestrado em Educação.	Edson Ferreira Claro	Graduação e Mestrado em Educação Física e doutorado em Psicologia Escolar e Desenvolvimento Humano.
<b>Kellane da Silva</b>	Graduação, mestrado e doutorado em Enfermagem.	Patrícia N. da Costa Pinheiro	Graduação, mestrado e doutorado em Enfermagem.
<b>Larissa O. Conti</b>	Graduação em Psicologia e mestrado em Educação Escolar.	Célia Regina Rossi	Pedagogia com Habilitação em Educação para o deficiente da Áudio Comunicação; mestrado e doutorado em Educação.
<b>Leidy D. P. Abreu</b>	Biologia, mestrado e doutoranda em Enfermagem.	Raimundo A. M. Torres	Graduação e mestrado em Enfermagem. Doutorado Educação
<b>Marcela P. de Conceição</b>	Terapia Ocupacional, mestre em Saúde da criança e adolescente.	Daniela Tavares Gontijo	Terapia Ocupacional, doutorado em Ciências da Saúde.

<b>Marcilene M. Souza</b>	Informações restritas.	Célia Regina Rossi	Pedagogia, mestrado e doutorado em Educação.
<b>Marks Passos Santos</b>	Graduação e mestrado em Enfermagem.	Leilane Barbosa de Sousa	Graduação, mestrado e doutorado em Enfermagem na promoção da saúde.
<b>Mayara C. Oliveira Pires</b>	Ciências Biológicas e mestrado em Educação.	Elenita Pinheiro de Queiroz Silva	Licenciatura em ciências, mestrado e doutorado em Educação.
<b>Milani, D.R. Costa</b>	Pedagogia, mestre e doutora em Educação Escolar.	Sueli Ap. Itman Monteiro	Pedagogia, mestrado em Metodologia do Ensino, doutorado em Educação.
<b>Ramon Diedrich</b>	Ciências Biológicas e mestrado em Ensino de Biologia.	Andrea Marrero	Ciências Biológicas, mestrado e doutorado em Genética e Biologia Molecular.
<b>Rosana J. S. Monteiro</b>	Terapia Ocupacional e mestre em Saúde da criança e do adolescente.	Daniela Tavares Gontijo	Terapia Ocupacional, doutorado em Ciências da Saúde.
<b>Vanessa F. da Silva</b>	Informações restritas.	Alessandro Jatobá	Ciências Contábeis, mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação. Doutorado em Engenharia da produção.
<b>Vanize Meneghetti</b>	Enfermagem e mestrado em Ensino.	Cynthia Borges de Moura	Graduação, mestrado e doutorado em Psicologia.

Fonte: Elaboração própria com base em informações retiradas do currículo Lattes (2021).

Além disso, foi possível observar que os(as) professores(as) doutores(as), Célia Regina Rossi, Raimundo Augusto Martins Torres, Daniela Tavares Gontijo e Patrícia Neyva da Costa Pinheiro foram orientadoras de duas pesquisas cada, as quais foram analisadas neste estudo. Os demais orientaram apenas uma pesquisa cada um deles. Cabe observar, ainda, que os orientadores possuem formação, conhecimento e prática nas áreas relacionadas a educação, enfermagem e conhecimento sobre educação sexual, sexualidade, saúde, ensino, tecnologias, entre outras.

## **5.2 Os programas *stricto sensu* em que estão os pesquisadores que investigaram o tema educação sexual e recursos lúdicos**

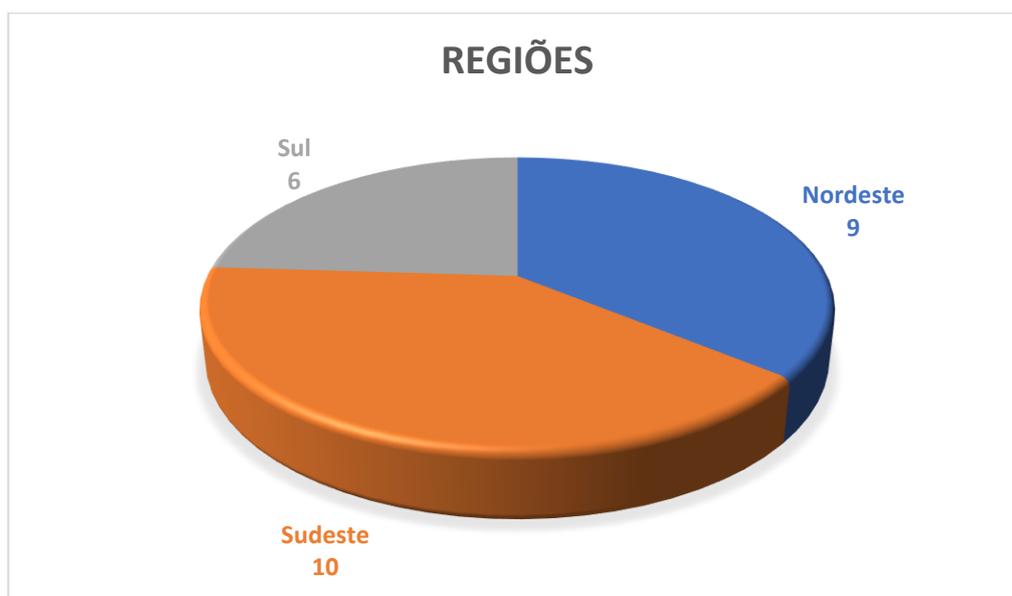
No Brasil, os programas *stricto sensu* são campos de formação docente para o desenvolvimento de pesquisadores e pesquisas nas diferentes áreas e temáticas. Por esta razão, analisar dados referentes a essas instituições possibilitou conhecer

historicamente o desenvolvimento da pesquisa sobre a utilização de recursos lúdicos digitais para o ensino da educação sexual.

No que se refere ao perfil dos programas *stricto sensu* e informações sobre os pesquisadores, embora o Catálogo da CAPES seja um repositório que organiza e cataloga pesquisas brasileiras, pode-se verificar que houve um trabalho que teve um intercâmbio com pesquisadores de Portugal para validação de informações da pesquisa.

No que se refere às regiões e aos estados brasileiros em que mais foram encontradas teses e dissertações, destacam-se, no Gráfico 3, as regiões que pesquisaram esta temática.

Gráfico 3 - Regiões do país que mais pesquisaram sobre o uso de tecnologias e educação sexual



Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

Pode-se observar que o Sudeste é a região que mais estudou essa temática nos últimos anos. As cidades que se destacaram na produção desses trabalhos foram, em sua maioria, nesta região, com 10 publicações e o Nordeste, em seguida, com 9 trabalhos sobre a temática uso de tecnologias e educação sexual, seguidas da região Sul com 6 pesquisas.

Diante disso, também se destacam alguns estados que atuaram na construção de pesquisas, conforme se pode verificar no Gráfico 4.

Gráfico 4 - Estados que mais pesquisaram sobre o uso de alguma tecnologia na educação sexual



Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

Como pode ser observado no Gráfico 4, os três estados que mais têm realizado pesquisas sobre o uso de tecnologias no ensino da educação sexual foram São Paulo, com 8 pesquisas relacionadas; seguido do Ceará, com 6 e, por último, com 3 pesquisas sobre o tema, o estado do Paraná.

Sabe-se que a gravidez na adolescência, assim como as IST, configura-se tema importante de debate de políticas públicas em todo o mundo. Ao observar que os estados de São Paulo, Ceará e Paraná obtiveram maior número de trabalhos, foi realizada uma pesquisa no site do Ministério Público e constatou-se que, embora com os trabalhos sobre educação sexual em diversos espaços, e o índice de gravidez na adolescência com uma queda de 17% no Brasil, as regiões com mais filhos de mães adolescentes são: Nordeste e Sudeste, ambas com 32%; seguidas das regiões Norte e Sul, também ambas com 11% (AGÊNCIA BRASIL, 2017).

Embora a região Norte não apareça nas pesquisas, as demais manifestam o problema de gravidez na adolescência, assim como outras questões relacionadas à sexualidade, com número significativo de pesquisas por profissionais de saúde nesta área.

Segundo o Sistema de Informação de Agravos de Notificação (SINAN) que atende casos individuais de violência com crianças de idade entre 0 e 9 anos e adolescentes de 10 a 19 anos, no período de 2011 a 2017 foram notificados um total

de 1.460.326 casos de violência interpessoal/autoprovocada<sup>8</sup>. Desse total, 219.717 (15%) foram de notificações de violência contra crianças e 372.014 (25,5%) foram notificações contra adolescentes (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2018). As crianças vítimas de violência sexual eram em sua maioria do gênero feminino, representando 74,2% contra 25,8% do gênero masculino. As notificações se concentraram em maior número nas regiões Sudeste (40,4%), Sul (21,7%) e Norte (15,7%). No caso dos adolescentes que sofreram violência interpessoal/autoprovocada repete-se a problemática com adolescentes do gênero feminino, totalizando 92,4%, contra 7,6% do gênero masculino. Os maiores índices de denúncias também aconteceram em sua maioria nas regiões Sudeste (31,4%), Norte (22,6%) e Sul (18,4%) (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2018).

No que se refere ao Serviço de Atenção às pessoas em situações de Violência Sexual cadastradas no Sistema de Cadastro Nacional de Estabelecimentos de Saúde – SCNES (BRASIL, 2018b), as notificações variaram consideravelmente no que se refere às regiões e aos serviços prestados em cada uma delas. Os serviços, em sua maioria, são cadastrados na região Centro-Oeste (32,8%), na região Sudeste (24,9%) na Região Sul (15,9%) na região Nordeste (14,5%) e por último na região Norte (11,9%). No tocante aos serviços de natureza de urgência e emergência no serviço de referência para atenção integral à violência sexual cadastrados no SCNES, os serviços realizados foram em sua maioria na região Sudeste (33,9%), seguido das regiões Sul (24,7%), Nordeste (18,4%), Centro-Oeste (13%) e Norte (9,6%). Os estados que mais ofereceram os serviços foram Santa Catarina, Pernambuco, Goiás e Distrito Federal (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2018).

Já os serviços ambulatoriais a esses indivíduos, foram cadastrados no SCNES, em sua maioria, na região Centro Oeste (47,1%), seguida das regiões Sul (13,6%) e Sudeste (13,4%). As regiões Nordeste e Norte aparecem equiparadas (12,5%) e os

---

<sup>8</sup> Nestes casos incluem-se casos de assédio, estupro, pornografia infantil exploração sexual que podem se manifestar de diversas maneiras: “abuso incestuoso, sexo forçado no casamento, jogos sexuais e práticas eróticas não consentidas, pedofilia, voyeurismo, manuseio, penetração oral, anal ou genital com pênis ou objetos, de forma forçada. Inclui, também, exposição coercitiva/constrangedora a atos libidinosos, exibicionismo, masturbação, linguagem erótica, interações sexuais de qualquer tipo e material pornográfico. Ademais, se consideram os atos que, mediante coerção, chantagem suborno ou aliciamento, impeçam o uso de qualquer método contraceptivo ou force ao matrimônio, à gravidez, ao aborto, à prostituição; ou que limitem ou anulem em qualquer pessoa a autonomia e o exercício de seus direitos sexuais e reprodutivos” (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2018, p. 3).

estados que mais ofereceram os serviços foram Goiás, Santa Catarina, São Paulo, Minas Gerais, Maranhão Pará e Distrito Federal (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2018).

Quanto aos serviços de interrupção legal da gravidez, foram cadastrados no SCNES maior quantidade de serviços na região Nordeste (31,7%), seguida das regiões Sudeste (29,4%), Centro-Oeste (16,4%), Sul (14,1%) e Norte (8,2%). Vale destacar quantidade maior de serviços ocorreu nos estados de Pernambuco, Rio de Janeiro e São Paulo (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2018).

Destarte, o estudo traz que, segundo o Boletim Epidemiológico da Secretaria de Vigilância em Saúde (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2018), as crianças e os adolescentes do gênero feminino são os que sofrem os diferentes tipos de violência sexual. As violências ocorrem, em sua maioria, na própria residência da vítima por autores do gênero masculino e que possuem vínculo familiar e de amizade com os familiares e com a vítima.

Além das informações obtidas, referentes a essas regiões, no tocante às instituições de ensino que mais atuaram produzindo pesquisas sobre educação sexual, a Tabela 2 traz a relação dessas IES.

Tabela 2 - Instituição de ensino e departamento administrativo

Instituição	Quantidade
Centro Universitário UniCarioca	1
Ensino da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR)	1
Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP)	1
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB)	1
Universidade Estadual do Ceará (UECE)	2
Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste)	2
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Araraquara (Unesp)	5
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Faculdade de Medicina - Botucatu (Unesp)	1
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)	2
Universidade Federal de São Paulo (Unifesp)	1
Universidade Federal de Uberlândia (UFU)	1
Universidade Federal do Ceará (UFCE)	3
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)	2
Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)	1
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS/UFSM/FURG)	1

Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

A Tabela 2 indica a quantidade de publicações sobre o assunto pelas Instituições de Ensino Superior brasileiras e seu respectivo departamento administrativo, possibilitando identificar se se trata de instituição pública ou privada. Dessa divisão, constatou-se que 24 universidades são de ensino público e apenas 1 (uma) universidade é de ensino privado – Centro Universitário UniCarioca, do Rio de Janeiro.

Além disso, das pesquisas analisadas, foram identificadas 15 universidades diferentes, e as que mais tiveram publicações sobre a temática pesquisada foram a Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp), câmpus de Araraquara, com 5 pesquisas sobre o tema; seguida pela Universidade Federal do Ceará (UFCE), com 3 pesquisas. As demais universidades apresentaram 1 ou 2 pesquisas apenas em cada uma delas.

Outro item analisado foi sobre os pesquisadores refere-se ao programa de pesquisa que eles estavam inscritos nas universidades para o desenvolvimento das teses e dissertações. Os dados da Tabela 3 revelam a existência de diferentes programas de pesquisa.

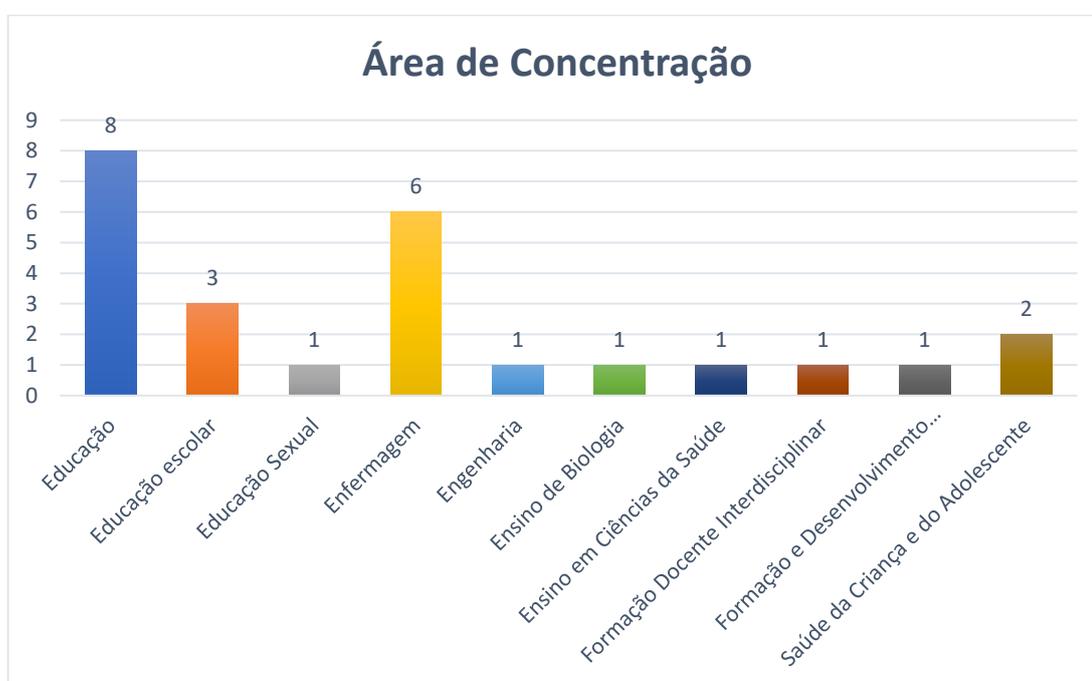
Tabela 3 - Programas de Pesquisa

<b>Programa</b>	<b>Quantidade</b>
Programa de Formação Docente Disciplinar	1
Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Biologia	1
Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências da Saúde	1
Programa de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação	1
Programa de Pós-Graduação em Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde	2
Programa de Pós-Graduação em Ciências: Química da Vida e Saúde	1
Programa de Pós-Graduação em Educação	3
Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática	1
Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar	4
Programa de Pós-Graduação em Educação Sexual	1
Programa de Pós-Graduação em Enfermagem	4
Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento	1
Programa de Pós-Graduação em Ensino	1
Programa de Pós-Graduação em Saúde da Criança e do Adolescente	2
Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Ensino na Saúde (CMEPES)	1

Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

Na Tabela 3, pode-se observar que, das 25 pesquisas analisadas, os achados foram de 15 programas diferentes de Pós-graduação nos níveis de mestrado e doutorado. Os programas que mais tiveram produção na área da educação sexual com o uso de alguma tecnologia foram: Programa em Educação Escolar, totalizando 4 pesquisas encontradas; Programa de Enfermagem, com 4 pesquisas; Programas em Educação, com 3 pesquisa; os Programas em Saúde da Criança e do Adolescente, e Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde, que apresentaram, cada um deles, 2 pesquisas. Nos demais programas foi encontrada apenas 1 (uma) pesquisa relacionada ao tema.

Gráfico 5 - Área de Concentração das Pesquisas



Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

No que se refere à área de concentração das pesquisas analisadas, observa-se que, em face das 10 áreas que se encaixavam, a maioria das pesquisas voltadas para a Educação Sexual e o uso de alguma tecnologia concentrou-se na área da Educação (com 8 pesquisas); seguida da área da Enfermagem (6 pesquisas) e da Educação Escolar (3 pesquisas). A área de Saúde da Criança e do Adolescente teve 2 pesquisas realizadas e as demais áreas de concentração listadas no Gráfico 5, tiveram apenas 1 (uma) publicação cada.

Tabela 4 - Linhas de Pesquisa

	<b>Linhas de Pesquisa</b>	<b>Quantidade</b>
1	Comunicação, Ensino e Aprendizagem em Biologia	1
2	Corporeidade e Educação	1
3	Cultura, Processos Educativos e Formação de Professores	1
4	Desenvolvimento, estratégias de uso e avaliação de tecnologias digitais na educação não formal	1
5	Desenvolvimento, sexualidade e diversidade na formação de professores	1
6	Educação Científica: implicações das Práticas Científicas na Constituição dos Sujeitos.	1
7	Educação em Ciências e Matemática	1
8	Educação em Saúde	2
9	Educação em Saúde na Comunidade	1
10	Enfermagem e Educação em Saúde	2
11	Ensino em Ciências e Matemática	1
12	Estudos Históricos, Filosóficos e Antropológicos sobre Escola e Cultura	1
13	Formação de Professores e os Recursos Teórico-Didáticos na Área de Ciências	1
14	Não Informado	1
15	Novas Tecnologias Digitais na Educação	1
16	Políticas e Gestão para a Prática Clínica em Enfermagem e Saúde	1
17	Práticas de Educação para o Cuidado em Enfermagem e Saúde com as Juventudes	1
18	Práticas do Cuidado em Saúde no Cenário dos Países Lusófonos	1
19	Processo de Cuidar em Saúde e Enfermagem	1
20	Processo Ensino Aprendizagem nos serviços de Saúde	1
21	Sexualidade, Cultura e Educação Sexual	3

Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

Referentes à linha de pesquisa dos trabalhos analisados, é possível observar diversas linhas – Educação, Enfermagem, Tecnologia, Sexualidade, entre outras. Na linha de pesquisa “Sexualidade, Cultura e Educação Sexual” foram localizadas 3 pesquisas; nas linhas de “Educação em saúde” e “Enfermagem e educação em saúde”, foram identificadas 2 pesquisas; e as demais linhas de pesquisa contaram com apenas 1 (uma) pesquisa em cada uma delas.

Tabela 5 - Grupos de Pesquisa

Orientador	Grupo de Pesquisa	Quantidade
<b>Prof. Dr. Edson Ferreira Claro</b>	Programa de Projeto: Cidadania e Diversidade Sexual - Educar sem Tabu) - Projeto financiado pelo MED - SECAD - Programa Diversidade Sexual na escola - "Brasil sem homofobia" em parceria com a Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) e a ONG - G...	1
<b>Prof. Dr. Raimundo Augusto Martins Torres</b>	EM SINTONIA COM A SAÚDE: promovendo a prevenção da gravidez não planejada entre os jovens através da Web Rádio AJIR.	2
<b>Prof. Dr. Silvio Serafim da Luz Filho</b>	A Educação para Sexualidade com o uso de tecnologias digitais e sua aplicação com estudantes com deficiência visual (Informação encontrada no CAPES)	1
<b>Prof. Dra. Andreza Marques de Castro Leão</b>	GDE - Gênero e Diversidade na Escola. Resultado de uma articulação entre diversos órgãos de Governo Brasileiro. O GDE é um curso inserido na modalidade de formação continuada de professores/as da Educação Básica de escolas públicas do Paraná.	1
<b>Prof. Dra. Célia Regina Rossi</b>	GPESEC - Grupo de Estudos e Pesquisa "sexualidade, educação e cultura e GSEX - Grupo de pesquisa e extensão sobre sexualidades.	1
<b>Prof. Dra. Célia Regina Rossi</b>	Projeto Web Educação Sexual: GEISEXT (Inst. De Educação da Universidade de Lisboa (IUEL); e GSEX da Universidade Estadual "Júlio de Mesquita Filho" (Unesp), LabEdussex da universidade de Santa Catarina (UDESC) e o observatório da sexualidade do instituto Universitário da MAIA (ISMAI).	1
<b>Prof. Dra. Daniela Tavares Gontijo</b>	Educação e saúde na promoção da saúde da criança e do adolescente: um contexto interdisciplinar - NUSSEX (Núcleo de Estudos de Sexualidade). (Informação encontrada na CAPES)	2
<b>Prof. Dra. Elenita Pinheiro de Queiroz Silva</b>	Saberes sobre corpo, gênero e sexualidades em manuais escolares/livros didáticos de Biologia e Sociologia - Brasil/Portugal	1
<b>Prof. Dra. Giseli Monteiro Gagliotto</b>	Laboratório e Grupo de Pesquisas em Educação e Sexualidade – LABGEDUS e Laboratório de Educação Sexual Adolescer – LAB. ADOLESCER	1
<b>Prof. Dra. Ively Guimarães Abdalla</b>	A nova gestão pública e a reconfiguração da avaliação da educação superior: o caso da UFSCar	1
<b>Prof. Dra. Leilane Barbosa de Sousa</b>	Grupo de Pesquisa Promoção da Saúde Sexual e Reprodutiva (PROSSER), do Instituto de Ciências da Saúde. "GVSAU" - Grupo Virtual de Saúde	1
<b>Prof. Dra. Maria de Lourdes da Silva Marques Ferreira</b>	Programa Municipal DST/HIV/AIDS	1
<b>Prof. Dra. Patrícia Neyva da Costa Pinheiro</b>	AIDS: Educação e Prevenção	2

Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

A tabela 5 relaciona os grupos de pesquisas com os quais os pesquisadores tiveram contato para desenvolver os estudos, ao todo foram localizados 28 trabalhos, pertencentes a 13 grupos de pesquisas diferentes, sendo que alguns deles se repetiram em algum trabalho, ou seja, constatou-se que são grupos de pesquisa ativos na produção de teses ou dissertações. Os grupos que se destacaram, com 2 pesquisas cada, foram: “AIDS: Educação e Prevenção”, na UFCE; “Núcleo de Estudos da Sexualidade - “NUSEX” e a consolidação da educação sexual como tema de pesquisa e ensino no Brasil”, na Unesp; “Educação e saúde na promoção da saúde da criança e do adolescente: um contexto interdisciplinar”, da UFPE; e “EM SINTONIA COM A SAÚDE: promovendo a prevenção da gravidez não planejada entre os jovens através da Web Rádio AJIR”. Os demais grupos produziram apenas 1 (uma) pesquisa a considerar nesta análise da UECE, e 9 pesquisas não tiveram o grupo de pesquisa informado.

### **5.3 Caracterização das pesquisas: como o estudo da educação sexual foi abordado nos trabalhos**

Na caracterização da pesquisa, foram analisadas informações referentes às 25 pesquisas, objetivando explorar todas as informações pertinentes, assim como evidenciar as informações apresentadas em cada uma delas. Os itens informados aqui são: **gênero dos pesquisadores, nível de pesquisa, períodos de publicações, tipologia das pesquisas, palavras-chave de buscas das pesquisas.**

Das 25 pesquisas utilizadas neste levantamento, de acordo com os dados do Gráfico 6, 17 eram dissertações provenientes de programa de pós-graduação para título de mestrado acadêmico, 3 eram dissertações para o programa de pós-graduação em nível de mestrado profissional e 5 eram teses voltadas ao programa de doutorado.

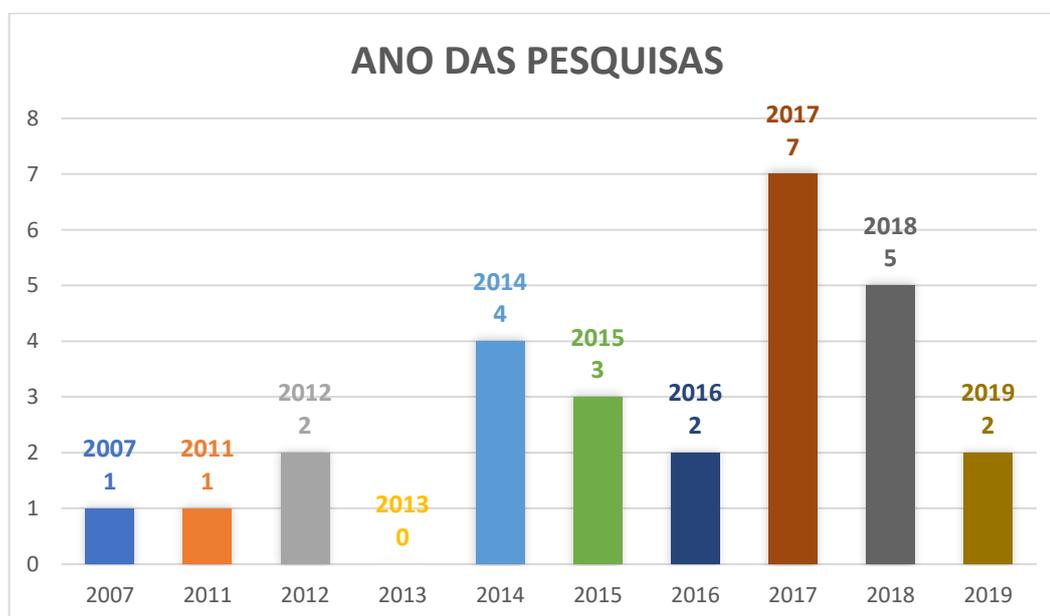
Gráfico 6 - Nível de Pesquisa



Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

No que se refere ao período das publicações das pesquisas encontradas, é possível verificar o uso de pesquisas de 2007 até 2019, conforme Gráfico 7.

Gráfico 7 - Ano de Publicação



Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

O ano que mais registrou publicações sobre o tema foi no ano de 2017, com 6 publicações; seguido do ano de 2018, com 5; e os anos de 2014 com 4 publicações e

2019 com 2 produções. Os demais anos de que variaram de 2007 a 2019, tiveram de 1 a 2 publicações sobre o assunto educação sexual e o uso de alguma tecnologia.

De 1990 a 2015, a sociedade brasileira passou por profundas mudanças de normas e padrões culturais voltados para a sexualidade, com o início das discussões dos estudos de gênero e a aceitação da diversidade. Ações governamentais começaram a incentivar o desenvolvimento de projetos e programas voltados a igualdade de gênero, combate à homofobia e com a inclusão dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), reiterando o reconhecimento da educação sexual como tema importante e urgente nas escolas do Brasil (RIBEIRO; MONTEIRO, 2019).

Em 2012 é criado o primeiro curso de Mestrado em Educação Sexual do País, na Unesp, câmpus de Araraquara, no interior do estado de São Paulo, fato que explica o aumento na produção de trabalhos dessa universidade nesta área, como mostram as Tabelas 4 e 5 que apresentam a quantidade de trabalhos por programas e instituições.

Além disso, no ano de 2015 foi publicado o primeiro dossiê da RIAEE<sup>9</sup> 15 anos do Núcleo de Estudos da Sexualidade: de grupo de pesquisa a programa de pós-graduação, cujo editorial contextualiza a trajetória e consolidação dos estudos e pesquisas desenvolvidas na Unesp em Araraquara” (RIBEIRO, MONTEIRO, 2019, p. 1257).

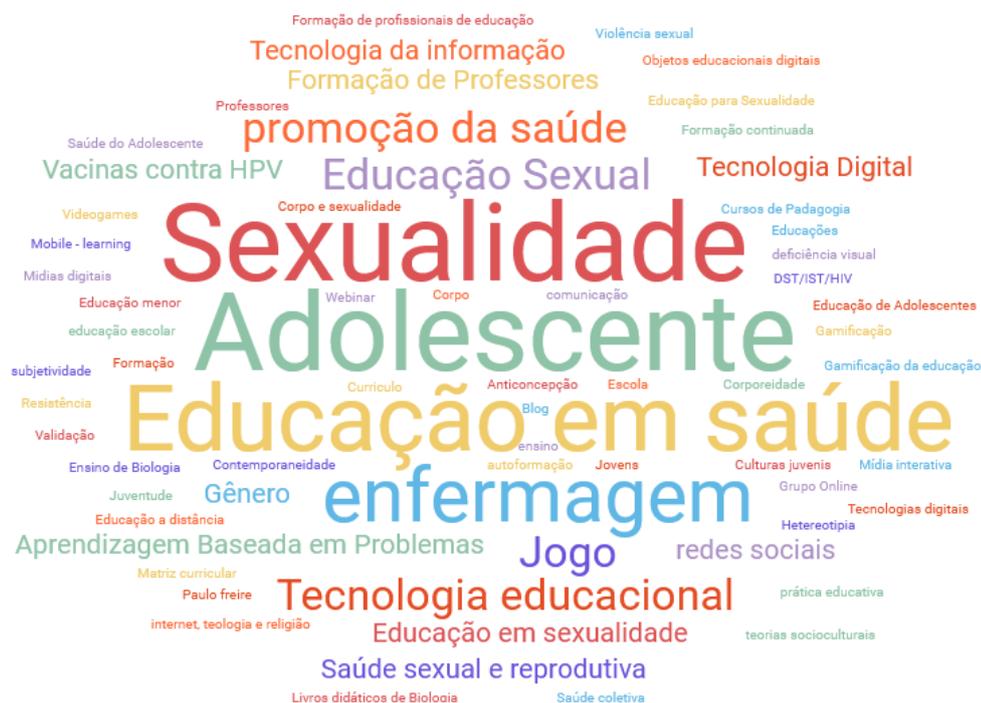
Desta forma, constata-se que esse aumento das pesquisas nos anos de 2017 e 2018 decorre dessas ações governamentais e, em especial, da inauguração do programa de Mestrado em Educação Sexual, que ocorreu na Unesp.

Dando continuidade às informações referentes à caracterização das pesquisas, no que se refere às palavras-chave dos trabalhos analisados, foi localizado o total de 107 palavras, porém as que mais se repetiram foram adolescentes e sexualidade, em 7 pesquisas; seguidos de educação em saúde, com 6 aparições; enfermagem representada por 5 palavras e as demais, conforme pode-se observar na nuvem de palavras (Figura 2), tiveram menos aparições nas pesquisas.

---

<sup>9</sup> *Revista Ibero Americana de Estudos em Educação*, 2015.

Figura 2 - Palavras-chave de busca das pesquisas



Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

Em relação à tipologia da pesquisa, a análise foi dividida em Pesquisa Teórica, que se refere à análise de teorias, de materiais, livros e documentos escritos por outros autores, utilizada para investigação para o desenvolvimento de novas pesquisas relacionadas a um determinado assunto. E pesquisa de campo, que “pressupõe a comprovação prática através de diversos métodos, sejam de observação ou experimentação, em determinado contexto com o objetivo de colher dados em campo” (CAVALINI, 2016).

Observou-se que a maioria das pesquisas se referiu à pesquisa de campo com o total de 20 produções; e apenas 5 voltadas para a pesquisa teórica, conforme expressa o Gráfico 8.

Gráfico 8 - Tipologia da Pesquisa



Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

## 6 ESTUDOS TEÓRICOS QUE ABORDARAM RECURSOS LÚDICOS COM OU SEM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO SEXUAL

Para maior entendimento do que foi realizado em cada pesquisa, segue o Quadro 3, que explicita as pesquisas de tipologia teórica e seus instrumentos de coleta de dados.

Quadro 3 - Pesquisas teóricas e recursos lúdicos com ou sem o uso de Tecnologias Digitais para a Educação Sexual

<b>Título</b>	<b>Tipo Pesquisa</b>	<b>Instrumento Coleta</b>	<b>Ludicidade e recursos digitais</b>
Corpos, gêneros e sexualidades nos objetos educacionais digitais (OEDs) de livros didáticos de biologia PNLD/2015 (PIRES, 2017)	Pesquisa Documental	Levantamento e análise de coleções didáticas mais adotadas no Brasil e na região de Uberaba/Uberlândia - MG; mapeamento dos locais onde se propõem OEDs nas obras elegidas sobre sexualidade e gênero.	Os objetos educacionais digitais (OED's) nos livros didáticos que foram utilizados nas discussões sobre educação sexual.
Corpo e Sexualidade nas Redes sociais: O advento do ciberespaço (re)significando e (re)construindo a noção de "si" do sujeito contemporâneo (SANTOS, 2014)	Pesquisa de Revisão Bibliográfica	Análise de dissertações sobre a temática.	Foi utilizado as redes sociais para trabalhar a educação sexual.
A educação sexual na formação do/a pedagogo/a no estado do Paraná (LORENZI, 2017)	Pesquisa Documental	Investigação de documentos PPC ou PPP do curso de Pedagogia. para análise.	Levantamento de produções científicas (formato online) que trabalham a educação sexual para capacitação de professores nos cursos de pedagogia, assim como os recursos utilizados.

<i>Serious games</i> na educação em saúde para prevenção de infecções sexualmente transmissíveis em adolescentes (ZANAROTTI, 2018)	Pesquisa de Revisão Sistemática	Busca de materiais nos sites de busca e estudos clínicos controlados e randomizados (ECR)	Descrição de <i>serious games</i> que trabalhava a temática de educação sexual.
Jogos de tabuleiro: uma nova proposta de ensino de Biologia e de clubes de Ciências (DIEDRICH, 2019)	Pesquisa de Revisão Bibliográfica	Levantamento e análise de estudos sobre jogos utilizados no ensino de Biologia com apresentação de uma proposta de ação docente	Materiais analisados são recursos lúdicos (jogos) para o trabalho de educação sexual nas aulas de ciências.

Fonte: Elaboração própria com base nos dados levantados na CAPES, em 2021.

Das pesquisas que tiveram sua aplicabilidade de tipologia Teórica, conforme Quadro 3, verificou-se que 2 foram realizadas conforme a Revisão Bibliográfica de materiais sobre o assunto; outras 2 foram Pesquisa Documental, por meio de levantamento de documentos dos assuntos que se pretendia estudar e 1 foi realizada com base em Revisão Sistemática.

### **6.1 “Corpos, gêneros e sexualidades nos objetos educacionais digitais de livros didáticos de Biologia PNLD/2015”**

O primeiro estudo teórico descrito por Pires (2017) refere-se a uma dissertação de Mestrado em Educação e teve o intuito de analisar os dizeres sobre corpo, sexualidade e gêneros presentes no Objeto Educacional Digital (OED) das obras multimídias de Biologia aprovadas no Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) do ano de 2015. Para isso, a referida autora analisou as coleções completas dos livros didáticos “Biologia Hoje” e “Biologia” que eram os livros didáticos mais adotados pelas escolas do Brasil em 2014.

Para suprir este objetivo, Pires (2017) realizou uma pesquisa documental, acerca de trabalhos que já haviam feito esse levantamento, analisou o Plano Nacional do Livro e Material Didático - PNLD/2015 de Biologia, assim como as coleções dos livros didáticos *Biologia Hoje* e *Biologia* em busca de como esses materiais contemplavam os OEDs que poderiam auxiliar os professores em sua prática pedagógica.

Diante das pesquisas analisadas, foi possível averiguar várias informações importantes em relação ao ensino da sexualidade por intermédio desses materiais, são eles:

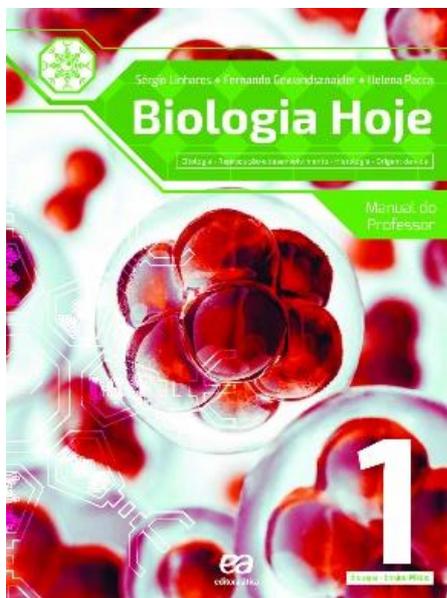
1) A expressão Objeto Educacional Digital (OED) foi utilizada pela primeira vez no ano de 2014, em obras destinadas aos alunos e professores dos anos finais do ensino fundamental e ensino médio da rede pública; 2) O próprio documento oficial reafirma a importância do papel cultural, político e econômico dos meios de comunicação na sociedade, e propõem as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), no contexto escolar, como ferramenta para desenvolvimento de princípios pedagógicos amplos e defende a necessidade de reflexão e incorporação pela escola dessas tecnologias, inclusive pela urgente necessidade de evitar a exclusão digital; 3) Os impactos dessas tecnologias nas escolas são muitos, como a obtenção de conhecimentos; a modificação dos papéis de professores(as) e alunos(as); os modelos de organização e gestão; as metodologias, estratégias e instrumentos de avaliação utilizados; os modos como os sujeitos relacionam entre si e com seus corpos, e por último, 4) Nos componentes curriculares de Biologia no ensino médio os conceitos acerca de corpo, sexualidade e gênero aparecem ligados a unidade curricular Genética, hereditariedade, ou seja, dentro de uma visão tradicional da Biologia ou biomédica e por isso, seria necessário superar a centralidade do viés biológico na discussão desses temas para se enfrentar, os preconceitos e discriminações de sexualidades, em ambientes escolares". (PIRES, 2017, p. 64).

Após Pires (2017) levantar todas essas informações acerca dos materiais que trabalham a sexualidade nas escolas, no documento do PNLD/2015 (Biologia), foi informado sobre a importância de se usar temas curriculares por meio de objetos educacionais digitais (OEDs) nos materiais didáticos disponibilizados nas escolas, então Pires (2017, p. 68) analisou duas coleções dos livros didáticos *Biologia Hoje* e *Biologia*, ambos de 2016 apresentados em formato de DVD. O resultado da busca foi:

Na coleção 1 associados a Biologia Celular, Reprodução e Evolução Humana. Há um total de 45 OEDs em toda a coleção, assim distribuídos: Volume 1: 15 OEDs (06 vídeos; 01 Quiz; 01 infográfico; 06 imagens; 01 animação; volume 2 (15 OEDs): 03 infográficos; 01 infográfico animado; 06 imagens; 05 vídeos; volume 3 (10 OEDs): 05 vídeos; 02 infográficos; 01 infográfico/jogo; 01 imagem; 01 animação. Já na coleção 2, denominada Biologia com conteúdo que se associam são Biologia Celular, Reprodução e Genética. Nesta coleção foi encontrado um total de 231 (OEDs), sendo: Volume 1 (69 OEDs):32 hyperlinks; 04 infográficos; 12 interativos; 03 mapas; 04 PDFs; 04 slideshows; 10 vídeos; volume 2 (80 OEDs):44 hyperlinks; 06 interativos; 02 mapas; 07 PDFs; 21 vídeos, Volume 3 (82 OEDs): 50 hyperlinks; 01 infográfico; 04 interativos. 01 jogo; 03 mapas; 06 PDFs; 03 slideshows; 14 vídeos.

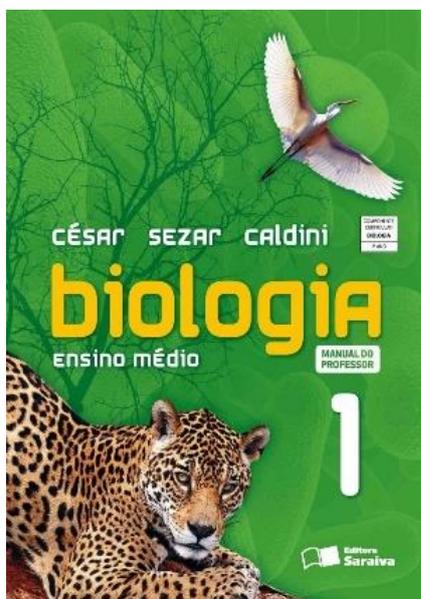
As Figuras 3 e 4 apresentam as capas dos livros *Biologia Hoje* e *Biologia*, do ano de 2016, que foram analisados pela referida autora.

Figura 3 - Livro 1 da Coleção *Biologia Hoje*, do ano de 2016, analisado por Pires (2017)



Fonte: Linhares, Gewandszajder e Pacca (2016).

Figura 4 - Livro 1 da Coleção *Biologia*, do ano de 2016, analisado por Pires (2017)



Fonte: Silva Júnior, Sasson e Caldini Júnior (2016).

Ao finalizar seu trabalho, Pires (2017) concluiu que ao analisar os livros didáticos *Biologia Hoje* e *Biologia* (2016) percebeu que eles se aproximam das

tecnologias e da comunicação, levando os professores que atuavam na educação básica a serem convocados a trabalhar com esta nova linguagem e que isso se dava porque o PNLD 2015 reconhecia a importância das mídias digitais no espaço escolar para a formação de crianças e jovens.

## **6.2 Corpo e sexualidade nas redes sociais: O advento do ciberespaço (re)significando e (re)construindo a noção de “si” do sujeito contemporâneo**

O estudo proposto por Santos (2014), sob a forma de dissertação de mestrado acadêmico em Linguística, teve como objetivo analisar as noções conceituais constituídas sobre o corpo e a sexualidade ao longo da história, e entender os variados efeitos de sentido produzidos discursivamente em diferentes épocas até a realidade contemporânea, permeada pelas redes digitais. A pesquisa foi realizada sob a perspectiva discursiva foucaultiana e análise de dados, para isso, foram recolhidas produções discursivas de perfis das redes sociais voltadas para relacionamentos, como o *Badoo*, a fim de analisar as práticas discursivas e identitárias que se fazem presentes em um site de relacionamentos para subsidiar discursos sobre o corpo e a sexualidade dentro das escolas.

Santos (2014) trouxe em sua produção teórica o discurso de interação do homem com a máquina, práticas discursivas que essa interação produz na forma de subjetivar seu corpo e a sexualidade, compreender os processos de apresentação de si produzidos pelos usuários da rede, tudo isso, considerando a sexualidade humana, a educação sexual nas escolas e a criação de identidade desses indivíduos frente às redes sociais.

Com a análise dos comportamentos discursivos dos usuários do site de relacionamento *Badoo* e as informações colhidas por meio do perfil dos usuários nas informações cadastrais, Santos (2014) observou como a escola, com seu espaço discursivo, tem um papel fundamental na circulação dos saberes sobre o corpo e a sexualidade, uma vez que cabe a ela ocupar as diferentes áreas de conhecimento para disciplinar e moralizar os corpos bem como a sexualidade, especialmente em tempos digitais.

## **6.3 A Educação Sexual na Formação do(a) Pedagogo(a) no estado do Paraná**

O terceiro estudo é uma pesquisa documental de uma dissertação de Mestrado em Educação, realizado por Lorenzi (2017) e intitulado “A educação Sexual na Formação do(a) Pedagogo(a) no Estado do Paraná” e teve o objetivo principal de identificar disciplinas que contemplam a Sexualidade e a Educação Sexual como componente curricular em suas matrizes e/ou nas ementas das disciplinas, no referido curso das universidades públicas do estado do Paraná. Para isso, a autora fez um levantamento das produções científicas nas pós-graduações *stricto sensu* acerca da temática Educação Sexual nos currículos e cursos de Pedagogia, nos bancos de dados da BDTD (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações), *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), Domínio público, CAPES e nas bibliotecas digitais das Universidades Públicas do estado do Paraná – Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro), UEL (Universidade Estadual de Londrina), UEM (Universidade Estadual de Maringá), Unespar (Universidade Estadual do Paraná) e UFPR (Universidade Federal do Paraná) – totalizando sete universidades estaduais e uma federal. Todos os elementos analisados foram em formato digital.

Para essa pesquisa Lorenzi (2017) tomou como base a teoria marxista e o materialismo histórico-dialético, a fim de identificar – por meio dos Projetos Político Pedagógicos (PPPs)<sup>10</sup> e Projeto Pedagógico do Curso (PPCs)<sup>11</sup>, dos cursos de Pedagogia das Universidades do estado do Paraná – as contradições, possibilidades e limitações destes cursos, no que tange à formação dos(as) pedagogos(as) em Educação Sexual. A autora, então, primeiramente traçou um percurso histórico das políticas públicas voltadas para a Educação no Brasil, analisou o número de disciplinas que contemplam a Educação Sexual, em suas nomenclaturas e/ou componentes curriculares das Universidades de Pedagogia, as políticas públicas para a Educação Básica e as diretrizes que norteiam a formação do professor ou pedagogo no que tange à Sexualidade e à Educação Sexual com o uso ou não de recursos lúdicos para se trabalhar esse tema.

---

<sup>10</sup> Projeto Político Pedagógico (PPP) é um instrumento que define a proposta educacional de uma instituição de ensino.

<sup>11</sup> Projeto Pedagógico do Curso (PPC) é um instrumento que expressa os fundamentos conceituais, ementários, metodológicos e avaliativos de um componente curricular ou área de conhecimento de uma matriz curricular.

Diante dessa análise, Lorenzi (2017) evidenciou que há lacunas e discrepâncias de interesses de quem elabora as Diretrizes Curriculares para aqueles que constroem o ementário dos PPPs e/ou PPCs, tanto nas instituições escolares quanto nas universidades. Além disso, foi constatado que professores se sentem despreparados para trabalhar a temática nas escolas, por vários motivos, tais como: a insegurança, a falta de formação e o medo de retaliações de colegas e alunos, além da constituição de uma concepção distorcida da forma como consideram a sexualidade. Porém, existe um fator interessante apontado no estudo, como a necessidade que os estudantes tinham em falar sobre sexualidade.

Segundo Lorenzi, (2017), diante das informações levantadas nas pesquisas, três questões se destacaram: 1) As pesquisas apontam a necessidade de o professor debater a sexualidade nas escolas, no entanto, esses profissionais carecem de formação teórico-metodológica em Educação Sexual, tanto na formação inicial quanto continuada; 2) Os professores demonstram que um dos principais motivos para não abordar a sexualidade na escola é a falta de formação inicial e continuada, desta forma, é necessário e urgente começar a estudar uma estrutura curricular que contemple a Educação Sexual nos cursos de graduação em Pedagogia, bem como em outras licenciaturas; 3) Existe uma discrepância e uma fragmentação entre os documentos que sustentam a Educação Básica e o Ensino Superior frente às políticas públicas. Para tanto, é necessário adequar os PPPs e/ou PPCs, dos cursos de Pedagogia, pois as exigências burocráticas e legais não dão conta de atender os desafios e as demandas que emergem do contexto social e adentram às universidades e às escolas.

Nessas constatações Lorenzi (2017), em sua dissertação, conclui que é imprescindível a Educação Sexual emancipatória na formação inicial e continuada dos professores, no que se diz respeito ao ensino da sexualidade, tanto no ensino público de séries iniciais (do ensino fundamental e médio) como no ensino universitário.

#### 6.4 *Serious games* na educação em saúde para prevenção de infecções sexualmente transmissíveis em adolescentes

A quarta pesquisa utilizada na revisão bibliométrica deste trabalho, foi o estudo de dissertação de Mestrado Profissional na área de Ensino em Ciências da Saúde realizado pela pesquisadora Zanarotti (2018), com o objetivo de, mediante uma revisão sistemática, descrever a efetividade da intervenção dos *serious games*<sup>12</sup> na educação da saúde sexual na prevenção das IST, sexo seguro com o uso de preservativos e mudanças de comportamento sexual de risco em adolescentes.

Para isso, Zanarotti (2018) selecionou e avaliou estudos clínicos, por meio de uma revisão sistemática de estudos controlados e randomizados<sup>13</sup> (ECR) na utilização dos *serious game*. Dentro dessa vertente, foram incluídos os jogos digitais gamificados para videogames, com objetivos específicos de promoção de saúde e entretenimento, assim como para promoção de estilo e vida saudável e o estudo dos efeitos dos jogos digitais.

As buscas foram efetuadas em cinco bases de dados, são elas: CENTRAL (*The Cochrane Library*), MEDLINE via PubMed, EMBASE, BVSsalud e SciELO. De todos os artigos encontrados no levantamento das pesquisas, a autora descreveu as intervenções e as ferramentas utilizadas (jogos digitais - *serious games*) nestas pesquisas, conforme descrito a seguir.

O primeiro jogo é um jogo digital de computador interativo chamado “*Life challenge*” (imagem do jogo não encontrada) desenvolvido pelo Departamento de Saúde de Nova York, com o objetivo de promover o senso de auto eficácia e na prevenção da AIDS em adolescentes. No jogo eram apresentadas algumas situações, como negociar com o companheiro sobre o uso de preservativos, pedir para o companheiro fazer o teste de HIV, questionar o tempo em que este utilizava o preservativo no ato sexual e recusar o sexo inseguro. Todos os cenários do jogo iniciavam com um pré-teste sobre o conhecimento do jogador e finalizam com tutoriais opcionais sobre saúde sexual

---

<sup>12</sup> *Serious games* na tradução literal “Jogos Sérios”, são *softwares* interativos desenvolvidos para transmitir conteúdos educativos ao seu usuário.

<sup>13</sup> O estudo clínico randomizado (ECR) é uma ferramenta importante para a obtenção de evidências para o cuidado à saúde. O estudo baseia-se na comparação entre duas ou mais intervenções, as quais são controladas pelos pesquisadores e aplicadas de forma aleatória em um grupo de participantes (SOUZA, 2009).

e sexo seguro. Ao final, os jogadores que tivessem contraído o HIV em consequências de más jogadas, recebiam uma advertência.

O segundo foi uma intervenção interativa por computador em CD-ROM denominada “*Keeping It Safe*” (Figura 5), que foi desenvolvida para aumentar o conhecimento do vírus HIV/AIDS, assim como as atitudes protetoras e autoeficácia de redução de risco entre garotas adolescentes. Mediante uma instrução didática, ocorria o ensinamento de informações básicas desta doença, sua via de transmissão e o risco de infecção. Essa aprendizagem era reforçada por meio do jogo interativo sobre mitos e verdades sobre o HIV/AIDS e os participantes recebiam comentários para a sua resposta, além de ter acesso a um vídeo em que uma jovem havia contraído HIV em relações sexuais desprotegidas. Além disso, a personagem do jogo compartilhava sua história e discutia falsas percepções comuns sobre a doença, crenças que traziam riscos de infecção e de comportamentos preventivos que poderia desenvolver para reduzir esse risco. As estudantes também aprendiam respostas assertivas para ajudá-las a gerenciar situações e comportamentos de forma a reduzir o risco de HIV.

Figura 5 - Ilustração do Programa interativo “*Keeping It Safe*”



Fonte: Keeping... (2014).

O terceiro material digital apontado por Zanarotti (2018) foi a “*Choose Your Adventure*”, uma intervenção em CD-ROM baseada em computador e internet

projetada para ensinar algumas variáveis relacionadas à prevenção da gravidez, IST e HIV/AIDS em adolescentes da área rural. Essa intervenção consistia em seis atividades, das quais os destaques foram quatro delas que têm associação com a educação sexual, tema este trabalhado nesta dissertação: escala de busca de sensações; mitos e verdade; escola de impulsividade; e comportamento de risco. Neste, os estudantes participavam de um encontro virtual no qual precisavam fazer escolhas que podiam ou não os colocar em situações nas quais teriam a possibilidade de ter relações sexuais. O término poderia chegar a desfechos positivos ou negativos, a depender das escolhas dos alunos realizadas durante a aventura.

A quarta interação era um programa de prevenção composto de 25 módulos com informações acerca da AIDS, Hepatite e das IST, assim como o uso de álcool e outras substâncias no aumento do risco de contrair várias infecções e doenças. Este programa consistia em atividades autodirigidas e interativas voltadas à população jovem, fornecia informações sobre a redução dos riscos e ensinava habilidades relevantes para atender às necessidades individuais de prevenção, como elegendo e corrigindo erros em relação ao uso de preservativos, gerenciando pensamentos díspares de comportamentos sexuais de risco, ensino de habilidades relevantes, como tomada de decisão e negociação para o uso de preservativo. Esse programa incluía um sistema de personalização com o objetivo de atender às necessidades individuais de prevenção. Desta forma, os jovens preenchiam uma avaliação no computador que indicava quais módulos podiam ser relevantes para a saúde deste, e a ordem em que poderiam acessar os módulos considerando o perfil de risco detectado nas respostas. Essa função personalizada e individual considerou nas respostas, o uso de álcool, drogas e se um jovem estivesse infectado com hepatite ou HIV. A aprendizagem ocorria por meio de vídeos interativos com atores que modelavam o comportamento para que o jovem aprendesse o comportamento desejado (ex.: negociação do sexo seguro), e empregava vários exercícios interativos como, gráfico, animação *quizzes* com o objetivo de melhorar a aprendizagem sobre a proteção (ex.: o uso do preservativo feminino).

O quinto foi a multimídia SiHLE HIV (*Sister Informing, Heling, Living and Empowering*) desenvolvida pelo Instituto Nacional de Saúde Mental (EUA), voltada a adolescentes afro-americanos do sexo feminino, com o objetivo de aumentar o orgulho étnico e de gênero, desenvolver valores pessoais; tratativas sobre HIV/AIDS, transmissão e epidemiologia de IST, fatores de riscos e tomada de decisões sexuais

no uso correto ou não do preservativo. Além disso, o programa e seus jogos digitais sobre o conhecimento de IST – tipo “*Jeopardy*”<sup>14</sup> – consistia em *quiz* de perguntas e respostas, voltadas para a redução do risco de HIV/IST, questionários e simulação de troca de papéis que facilitava o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades. Todos os módulos eram realizados por duas educadoras de saúde adolescentes, que simulavam discussões em pequenos grupos e estimulavam exercícios de modelagem comportamental.

Figura 6 - Imagem da Multimídia *SIHle HIV*



Fonte: Danielson *et al.* (2014, p. 198).

E, finalmente, o último recurso encontrado nas dissertações foi o jogo digital “*Making Smart Choices*” (MSC) – Figura 7 – desenvolvido com o intuito de preencher a deficiência dos recursos disponíveis na educação sexual em Hong Kong e dissemina conhecimentos e atitudes positivas em relação ao sexo para adolescentes por plataformas populares: *tablets*, *Facebook* e *Web*. Esse jogo contemplava cinco minijogos, são eles: 1) *Love Q&A* – com o objetivo de compreender amor e relacionamentos; 2) *Intimacy Photo*, voltado para estabelecer limites íntimos entre os adolescentes; 3) *Escape from Sexual Impulse*, tinha o objetivo de entender o impulso sexual antes da prática sexual; 4) *Sorting Out Safer Sex Knowledge*, visava a aquisição do conhecimento sexual mais seguro como o uso de contraceptivos, prevenção das IST e consciência de autoproteção, identificando o comportamento correto sobre sexo ou o consenso sugerido por seus amigos por meio do *like* (gostei).

<sup>14</sup> Esse tipo de jogo é um show de perguntas e respostas (*quiz*) variando história, literatura, cultura e ciências. Os temas são apresentados como respostas e os concorrentes devem formular a pergunta correspondente a cada um deles (JEOPARDY, 2021).

Caso o jogador gostasse dos conselhos incorretos, uma mensagem instantânea era exibida com a resposta correta.; e 5) *Rank Your Options*, que trazia informações sobre serviços e suporte no caso de gravidez indesejada.

Figura 7 - Imagem do jogo *Making Smart Choices* (MSC)



Fonte: HKU (2021).

Após descrever os jogos, Zanarotti (2018) analisou os desfechos para coleta de informações do uso dos diferentes instrumentos encontrados e concluiu que todos os estudos incluídos em sua pesquisa, assim como os recursos digitais que os autores haviam utilizado, foram positivos e significantes no conhecimento sobre IST, HIV/AIDS e sexo seguro. Essa informação se dá pela análise de desfecho primário e secundário. O primário corresponde a todos os estudos que mostraram resultados positivos no aumento do conhecimento sobre IST e HIV/AIDS e sexo seguro, além de verificar melhorias nos resultados sobre a autoeficácia em relação a alterações de comportamentos voltados à redução de riscos, assim como “*Life Challenge*”, “*Keeping it safe*”, “*Choose your adventure*” e “Programa de prevenção de HIV, Hepatite e IST baseado na *WEB*.” Quanto ao aumento da autoeficácia sobre o uso dos preservativos, foi verificado nas tecnologias SIHLE HIV (*Sister Informing, Heling, Living and Empowering*) e no Programa de prevenção de HIV, Hepatite e IST baseado na *WEB*, assim como esse último, também mostrou melhorias sobre maior utilização de preservativos nos atos sexuais.

Já o desfecho secundário referiu-se a efeitos adversos ou não às intervenções aplicadas, como também, aceitação e usabilidade da intervenção que possibilita conhecer as percepções positivas dos participantes.

As mídias interativas que apareceram no levantamento de Zanarotti (2018) trabalharam melhorias de comportamentos sexuais, a redução de riscos de IST, autoeficácia sobre o uso de preservativos assim como o aumento de seu uso nos atos sexuais. Além disso, todos os estudos apontaram resultados positivos em relação a aceitação e usabilidade das intervenções para se trabalhar o tema Sexualidade com os jovens de até 18 anos. Estudos realizados com jovens maiores de 18 anos foram utilizados apenas como metodologias observacionais, e os dados não foram incluídos neste estudo.

Os resultados obtidos foram verificados com base nos desfechos primários e secundários. Os desfechos primários, indicaram que “intervenções desenvolvidas por *serious game* são ferramentas úteis e positivas na educação em saúde sexual de adolescentes, principalmente na prevenção de infecções sexualmente transmissíveis” (ZANAROTTI, 2018, p. 65). Além disso, a autora conclui que os jovens que tiveram acesso às informações melhoraram o conhecimento sobre o sexo seguro, houve aumento das atitudes positivas em relação ao sexo, relacionamentos sobre escolhas sexuais mais seguras, assim como obtiveram um aumento significativo no conhecimento sobre IST e HIV/AIDS, nas habilidades de negociação, abstinência e autoeficácia no uso de preservativos.

### **6.5 “Uma nova proposta de ensino de biologia e de clubes de ciências”**

Esta pesquisa teórica de Revisão Bibliográfica foi realizada por Diedrick (2019) como um trabalho de conclusão de mestrado acadêmico em Ensino de Biologia, denominado “Uma nova proposta de ensino de biologia e de clubes de ciências”. O objetivo do estudo do pesquisador foi de propor uma metodologia ativa no ensino da biologia, criando guias de aulas demonstrando como os jogos poderiam ser utilizados no ensino e compreender como a gamificação pode ser um método de construção e reforço do conhecimento aplicado à Educação nas aulas de ciências.

A metodologia empregada compreendeu selecionar os jogos já existentes no mercado, e classificá-los em uma tabela comparativa, criando guias de aulas que sugeriam meios de utilização de jogos de tabuleiro.

Para isso, Diedrick (2019), num primeiro momento, compilou as bibliografias específicas de conteúdo de ciências, e sobre a gamificação na educação e após isso, foi realizada a seleção dos jogos de tabuleiros potencialmente utilizáveis nas salas de

aulas. Além da análise de conteúdo dos jogos, foi realizada a análise de alguns elementos e atributos importantes da gamificação, como: Mecânica do jogo (Sorte, Dificuldade, Relevância para o fenômeno); História (Relevância para o jogo, Conceitos científicos aplicáveis, Qualidade dos elementos, Diversidade dos elementos); Estética (Adequação ao tema, Ergonomia do Jogo e Imersão).

Aqui a proposta não é citar todos os jogos escolhidos pelo autor, pois o guia de aulas criado por Diedrick (2019) reunia várias aulas e assuntos da ciência não relacionados a Educação Sexual. Desta forma, foi apresentado apenas o jogo “*Pandemic*”, que trabalhou conteúdos de Vírus e Reino Monera. De acordo com Diedrick (2019) a aplicação deste jogo se daria em cinco aulas, com o objetivo de conhecer os microrganismos e o desenvolvimento de doença, assim como reconhecer os comportamentos humanos como influentes na transmissão de doenças e infecções.

Segundo o referido autor, o jogo *Pandemic* funciona com algumas mecânicas de gamificação descritas acima, assim como sistemas de alocação por pontos de ação, gerenciamento de mãos, “*set collections*” e poderes variáveis entre os jogadores. Outras mecânicas foram aplicadas ao jogo, como: cooperação (na qual os jogadores colaboram entre si para vencer o jogo); movimento ponto a ponto (o jogador gasta pontos de ação previamente disponibilizados para realizar determinadas ações, entre elas, a movimentação dos personagens, e; troca (na qual os jogadores trocam elementos do jogo tendo um custo ou não, dependendo de cartas bônus que podem ser adquiridas durante a partida).

O objetivo deste jogo é estimular a cooperação na tomada de decisão em grupo; incentivar a argumentação durante as tomadas de decisão durante a partida; estimular a capacidade de tolerar e aceitar decisões em grupo; conhecer os processos que levam à transmissão das doenças e compreender o comportamento dos indivíduos no favorecimento do processo de transmissão de patógenos; compreender a necessidade do uso de métodos que evitem a transmissão de IST; conhecer alguns microrganismos importantes que estejam relacionados com epidemias mundiais.

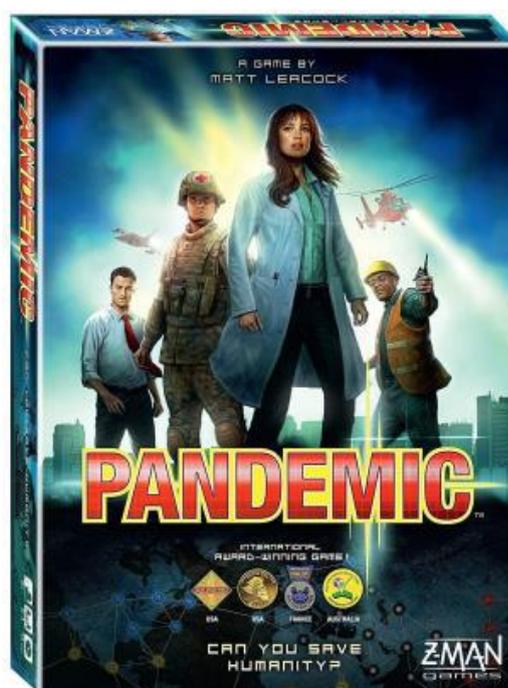
Desta forma, na primeira e segunda aulas, conforme descrição de Diedrick (2019), o professor faria uma explicação sobre o Reino Monera e a biologia do corpo; na terceira aula o professor faria a aplicação de um jogo e um gráfico seria montado para observar as variações das quantidades de infecções ao longo das rodadas e a quantidade de surtos durante a partida, culminando na derrota ou na vitória do grupo.

Na quarta aula seria realizado o experimento de simulação de infecção com o objetivo de mostrar como ocorre o processo de infecção por IST e as necessidades de cuidados pessoais. Na quinta aula, o professor organizaria a sala em cinco grupos para que tragam informações sobre cinco doenças: varíola, AIDS, tuberculose, peste negra e gripe espanhola. Os grupos realizariam uma apresentação de trabalho escrita e apresentada.

Diante da aplicação do Jogo *Pandemic*, Diedrick (2019) constatou que existem vários jogos comercializados com enfoque de diversas áreas das ciências da natureza para que os professores possam aplicá-los em sala de aula, tais como, jogo Fotossíntese, *Dominant Species*, *Evolution*, *Evolution Climate* e *Cytosis*, jogos esses citados no estudo que podem ser trabalhados em todas as áreas da disciplina de ciências durante os anos iniciais e anos finais do ensino fundamental.

Além disso, o jogo *Pandemic* é um jogo cooperativo, ou seja, promove uma discussão sobre os motivos pelos quais levaram o grupo à derrota ou à vitória. A Figura 8 traz a imagem da caixa do jogo *Pandemic*, utilizado pelo pesquisador.

Figura 8 - Caixa do Jogo *Pandemic*



Fonte: Pandemic (2018).

Estas foram as descrições referente às pesquisas teóricas analisadas neste estudo e, embora cada uma delas tenha sido desenvolvida de forma tipológica

diferente, todas trouxeram elementos importantes e fundamentais em relação à educação sexual e/ou ao uso do recurso lúdico no ensino desta temática.

Na próxima seção encontra-se a descrição das pesquisas aplicadas utilizadas neste estudo.

## 7 ESTUDOS PRÁTICOS QUE REALIZARAM INTERVENÇÕES INCLUINDO RECURSOS LÚDICOS COM OU SEM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA EDUCAÇÃO SEXUAL

Sobre as pesquisas aplicadas ou de campo, é necessária uma análise mais aprofundada sobre sua aplicabilidade, tipo de intervenção e instrumentos de coleta de dados. Dos 20 estudos que foram analisados, pode-se observar diferentes intervenções realizadas pelos pesquisadores.

Destas pesquisas, os recursos que mais apareceram foram as oficinas, totalizando 8, sendo que algumas estavam relacionadas com outras intervenções como, por exemplo, com grupos focais, jogo ou mesmo a construção de *software*. A segunda intervenção mais utilizada na pesquisa foi com grupos focais, a aplicação de jogos com 3 intervenções cada e, por último, o uso de fóruns, questionário/entrevista e *blogs*, com 2 intervenções cada um. As demais intervenções, como *Quiz*, *Webinar*, palestra, videocurso, *Webconferência*, tiveram apenas 1 aparição como uso nas pesquisas.

Para melhor explicitar cada intervenção, conceituou-se, de forma generalizada, o que representa cada uma delas.

A intervenção mais utilizada nos levantamentos dos estudos foi a oficina. Segundo Araújo, Almeida e Santos (2005), a oficina é um local onde se exerce uma função, um lugar de descobertas, reparos, construção, criatividade, trabalho e qualquer outra ação para se socializar, obter conhecimentos a partir de vivências experienciais. Indiferentemente do tema que é trabalhado nesses espaços, as oficinas contemplam parcerias, organização, estruturação teórica, organização de assuntos e objetivos, além de avaliar resultados do que se pretende estudar. É uma metodologia que proporciona importantes conhecimentos por meio do compartilhamento de experiências.

Outra ação encontrada nas análises foi a de grupo focal que, segundo Silva *et al.* (2013), é uma técnica de pesquisa que proporciona ao pesquisador reunir, em um mesmo local e um período, uma determinada quantidade de pessoas que compõem o público-alvo da sua pesquisa, com o intuito de coletar (a partir do diálogo e do debate) informações acerca de determinado assunto ou temática que se pretende estudar, focado na comunicação e interação entre os participantes.

O jogo também foi uma técnica utilizada pelas pesquisadoras nas pesquisas aplicadas. Segundo Huizinga (2000), o jogo é uma atividade voluntária composta por regras, desligada de qualquer interesse material e acontece sempre de um espaço previamente delimitado podendo este ser material ou imaginário. Além disso, o jogo é capaz de prender a atenção dos jogadores de maneira intensa, provocando alegria ou atenção (HUIZINGA, 2000).

Outra ferramenta encontrada nas pesquisas foram os Webinares que, segundo Conti (2018), referem-se a seminários que acontecem totalmente *on-line* com um recurso de ferramentas de *WebConferência*. Esta metodologia consiste em uma aula, seminário ou conferência *on-line* que é transmitida para um público-alvo específico no formato de vídeo. Ele pode acontecer tanto a partir da disponibilização de conteúdos gravados como também pode ser transmitido ao vivo. É uma forma simples e didática para que o professor, ou mesmo uma pessoa leiga, atualize seus conhecimentos, compartilhe e problematize dúvidas e ideias com seus pares (CONTI, 2018).

O uso da gamificação, também se fez presente. Por gamificação entende-se o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos como, incentivo, recompensas, *feedback* entre outros, tornando possível gamificar diversos campos não relacionados a jogos, como a área da educação, empresarial e marketing. Segundo Knap (1982), é a aplicação de elementos utilizados no desenvolvimento de jogos eletrônicos e digitais, que considera a mecânica, dinâmica, estética entre outras que permitem promover a inovação em diversos setores, como na esfera educacional. Os conceitos entre jogo e gamificação estão integrados. Enquanto o jogo se refere ao conteúdo propriamente dito, a gamificação usará a lógica e os elementos desse jogo (pontuação, desafio, jogabilidade, níveis etc. – mesmo em situações do não-jogo) para a conclusão de etapas ou adquirir conhecimentos.

Pesquisas aplicadas também se utilizaram de *Quiz*. *Quiz* é um jogo de perguntas e respostas criadas para que, de forma interativa, se aprofunde, consolide, reforce e avalie a aprendizagem do aluno. Seu principal objetivo é incentivar os estudantes a pensar, pesquisar, refletir e discutir os conteúdos e conceitos passados em sala de aula, por meio de atividades práticas (VARGAS; AHLERT, 2021).

E, por último, foi encontrado o uso de Blog. O Blog é uma página da internet que registra as informações de forma organizada pelas datas. Se assemelha a um diário virtual e de páginas de internet que utiliza protocolos de transmissão de dados e precisa de um servidor para armazenar as informações (BIERWAGEN, 2011).

O Quadro 4, permite visualizar com maior detalhamento as intervenções encontradas na pesquisa de campo.

Quadro 4 - Intervenções presentes nas pesquisas de campo

<b>Tipo de Intervenção</b>	<b>Título</b>
<b>Oficina lúdica</b>	Navegando nas ondas dos saberes do ser: uma conversa com a sexualidade à luz da corporeidade (PEREIRA, 2007)
<b>Oficina lúdica</b>	Aplicativo <i>WhatsApp</i> como tecnologia para a promoção da saúde sexual de adolescentes escolares (SANTOS, 2018)
<b>Oficinas lúdica</b>	Cultura do cuidado de si nos territórios virtuais: análise sobre a produção das sexualidades e das relações de gênero (VIEIRA, 2014)
<b>Oficina lúdica com Grupo focal</b>	A educação para a sexualidade com o uso de tecnologias digitais e sua aplicação com estudantes com deficiência visual (SILVA, 2018)
<b>Oficinas lúdicas e Grupo focais</b>	Construção e validação de cartilha educativa para a prevenção da violência sexual na adolescência (SILVA, 2015)
<b>Oficina lúdica e Jogo</b>	Validação do jogo <i>Decidix</i> na versão digital e física direcionado para a promoção de saúde sexual e reprodutiva de adolescentes (MONTEIRO, 2017)
<b>Oficina lúdica e Jogo</b>	Utilização do <i>Decidix</i> para promoção da saúde sexual e reprodutiva na adolescência: estudo de validação (OLIVEIRA, 2017)
<b>Oficina lúdica e Construção de um software (On Method's Kid)</b>	Protótipo de um <i>software</i> educativo sobre métodos contraceptivos: uma ferramenta pedagógica para cuidado de enfermagem com as juventudes (ABREU, 2017)
<b>Jogo</b>	Trilha vivencial: proposta tecno participativa para adolescentes na Atenção Básica Fortaleza (FERNANDES, 2014)
<b>Webinar online</b>	Educação em Sexualidade: a Web Educação Sexual em ação (SOUZA, 2017)
<b>Fórum com os professores</b>	Cursos de formação em educação sexual que empregam as tecnologias digitais (ROSSETI, 2015)
<b>Grupo focal</b>	Grupo focal on-line, mídia de divulgação interativa, sexualidade e educação de adolescentes (BRKANITCH FILHO, 2012)
<b>Video curso, webconferência e fóruns</b>	Heterotopias e resistências na formação em educação para a sexualidade (VARELA, 2019)
<b>Website</b>	Papo de adolescente: website sobre sexualidade e prevenção de DST/HIV/AIDS para adolescentes envolvidos na igreja (FERREIRA, 2014)
<b>Questionário e entrevista</b>	Contemporaneidade e educações: mídias digitais nas culturas juvenis (MILANI, 2012)

<b>Questionário</b>	Dificuldades relatadas por professores do ensino fundamental na implementação de ações de educação sexual (MENEGETTI, 2016)
<b>WebQuest – Blog</b>	Uma proposta de uso do blog como ferramenta de auxílio ao ensino de ciências nas séries finais do ensino fundamental (BIERWAGEN, 2011)
<b>Palestras por Webconferência</b>	TIC e educação em sexualidade: o olhar dos/as formadores/as do projeto web educação sexual (CONTI, 2018)
<b>Quiz</b>	Conhecimento sobre HPV (papilomavírus humano) e a percepção das adolescentes sobre sua imunização (JORGE, 2016)
<b>Gamificação: Software (BioMais)</b>	A gamificação como estratégia para o ensino e aprendizagem de anatomia e fisiologia humana (OLIVEIRA, 2018).

Fonte: A autora com base nos dados retirados da CAPES, em 2021.

### 7.1 Oficina lúdica: “Cidadania e Diversidade Sexual – educar sem Tabu”

O estudo realizado por Pereira (2007) trata-se de uma dissertação intitulada *Navegando nas ondas dos Saberes do Ser: Uma conversa com a Sexualidade à luz da Corporeidade*. A autora propôs uma oficina realizada com 28 professores (do gênero feminino e masculino), com faixa etária de 32 a 62 anos, das duas escolas da Rede Municipal de Ensino – SME do Rio Grande do Norte. A oficina realizada pela pesquisadora, denominada “Cidadania e Diversidade Sexual – educar sem Tabu”, foi realizada em oito encontros chamados “viagens-expedição”, o que remete que esses professores fizessem uma viagem aos termos e o assunto sobre sexualidade. Para isso, num primeiro momento foi realizado um cronograma com as ações a serem realizadas, e no primeiro encontro com o grupo foi compartilhado com os educadores sobre os objetivos da pesquisa, e até a importância sobre a inclusão de saberes do ser (corporeidade e sexualidade) na prática educativa, tendo como reflexão a Educação Escolar por meio da formação continuada desses professores.

No primeiro encontro, antes de qualquer discussão, os professores chamados de tripulantes, receberam um questionário de conhecimento prévio, após isso, foi realizada a estratégia de leitura compartilhada com compartilhamentos de opiniões e no final de cada “viagem-expedição” ocorria uma avaliação dos encontros, pontuando impressões positivas e negativas sobre o encontro. As temáticas trabalhadas foram: sexo (ato físico/relação sexual e órgãos sexuais); sexualidade (ato físico/relação sexual e comportamento sexual); corpo (corpo físico); e assuntos relacionados à

Educação Sexual (transmissão de conhecimentos sobre anatomia e fisiologia do aparelho reprodutor) e autoconhecimento.

Nos roteiros de viagens, conforme denominado pela pesquisadora para os encontros realizados com as professoras, dos oito momentos, antes de cada atividade foi realizada a ativação dos conhecimentos prévios dos grupos, e após isso, as atividades realizadas com esses profissionais foram: 1) leituras compartilhadas e leituras coletivas; 2) construção de recortes de revistas, jornais e diferentes materiais para a expressão da sexualidade humana (Figura 9); 3) discussão de opiniões; 4) projeção de curtas-metragens; 5) estudos de casos; 6) exposição interativa e dialogada; 7) desenvolvimento de um boneco de lata; 8) dinâmica de sensibilização; 9) letras de músicas; e 10) atividades em grupos com leitura de crônicas.

Essa pesquisa teve como método a pesquisa qualitativa e a pesquisa ação. A pesquisa ação tem o objetivo de compreender e intervir dentro de uma problemática social já existente, porém o pesquisador analisa outros estudos para a construção de novos saberes sobre a temática. Como coleta de dados, utilizou por meio das atividades realizadas, os questionários com perguntas abertas aplicados antes e depois das atividades desenvolvidas e, em especial, pelas informações coletadas no diário de bordo.

Figura 9 - Painel Expressão da Sexualidade da Oficina “Cidadania e Diversidade Sexual - educar sem Tabu”



Fonte: Pereira (2007, p. 106).

## **7.2 Oficina lúdica: “Conhecimento sobre camisinha masculina e feminina”, Necessidade do uso dos preservativos” e “Práticas do uso dos Preservativos”**

A oficina nº 3, provinda da pesquisa, foi realizada pelo pesquisador Santos (2018). Esta atividade teve o intuito de avaliar a estratégia educativa do Grupo Virtual de Saúde (GVSau) do programa de “Promoção da Saúde Sexual Reprodutiva - PROSSER”, por meio do aplicativo *WhatsApp*. Este estudo foi realizado com 59 adolescentes para a aplicação do método. Os adolescentes participantes eram do gênero feminino e masculino com faixa etária de 14 a 17 anos matriculados em uma escola estadual na zona urbana de Redenção, no Ceará. Nesta pesquisa, para validação das ferramentas utilizadas, houve também a participação de nove juízes<sup>15</sup> de diferentes áreas de formação e de práticas profissionais das áreas de saúde pública e afins.

Num primeiro momento, foram aplicados um formulário, um Inquérito denominado CAP (Conhecimentos, Atitudes e Práticas), acerca do uso de preservativos, atitude e prática frente a AIDS, para validação das situações-problema. O passo seguinte foi feito um pré-teste, com apresentação da metodologia, formação dos GVSau e a criação de um grupo de 6 a 15 pessoas em cada grupo no aplicativo *WhatsApp* com os participantes. A partir de então, foi implementada a educação em saúde em três semanas, composta da leitura de situação-problema, pontos-chave a serem estudados, apresentação de hipóteses e, após isso, o compartilhamento das soluções pelo aplicativo. Os temas trabalhados nestes grupos foram “Conhecimento sobre camisinha masculina e feminina”, “Necessidade do uso dos preservativos” e “Práticas do uso dos Preservativos”. Concluídas as intervenções educativas acima, após 90 dias, foi aplicado o pós-teste para a avaliação da mudança de conhecimento e atitude sobre o conteúdo estudado. Esse intervalo de tempo foi dado, pois alguns estudos, segundo Silva (2018), consideram este um período suficiente para se avaliar a mudança de conhecimento e atitude. No caso deste estudo, o conhecimento adequado era que o adolescente deveria falar que já ouviu sobre o preservativo e citar

---

<sup>15</sup> Para fidelidade de evidências de pesquisa, utiliza-se a “checagem dos pares” que podem ser chamados de Juízes. Para Araújo (2012, p. 32) a revisão por pares é atualmente universal nos periódicos de maior qualidade e esse formato de avaliação da informação e do conhecimento vem sendo abordado, de modo ainda incipiente, pela literatura e, mais recentemente, por um fórum específico de uma editora responsável por diversos periódicos de distintas áreas do conhecimento.

três cuidados corretos que ele deve ter sobre a sua utilização e sobre as atitudes, esperava-se que o adolescente afirmasse que é necessário fazer o uso do preservativo em todas as práticas sexuais.

Para o desenvolvimento da pesquisa de Santos (2018), foi realizado um estudo avaliativo de abordagem mista quantitativa de natureza aplicada e exploratória, objetivando maior familiaridade com o problema de pesquisa, a fim de construir hipóteses posteriores. Para a coleta de dados foi realizada a aplicação de pré-testes e pós-teste para análise de dados. Utilizou-se como instrumento um formulário adaptado da investigação, fundamentado no Inquérito sobre Conhecimentos, Atitudes e Prática (Inquérito CAP) e para validação foi realizado o cálculo do Índice de Validade de Conteúdo (IVC) com os dados organizados em planilhas de Excel e processados pelo programa estatístico EPI Info.

### **7.3 Oficina lúdica: “PRODUÇÃO DAS SEXUALIDADES NA ESCOLA – saberes e práticas com as juventudes em imagens/colagens”**

Este estudo foi realizado por Vieira (2014), intitulado *Cultura do Cuidado de si nos territórios virtuais: Análise sobre a produção das sexualidades e das relações de gênero com os/as jovens na escola*, para o programa de pós-graduação de mestrado acadêmico em Enfermagem e Saúde.

Para isso, a autora supracitada, mediante abordagem da pesquisa qualitativa e cartográfica na perspectiva foucautiana, objetivou analisar como os jovens escolares ressignificam a comunicação produzida sobre sexualidade e relações de gênero no programa “Em sintonia com a Saúde” veiculado pela Web Rádio, como prática de cuidado de si no dia a dia. Este programa caracteriza-se por um ambiente virtual em que há a produção de atividades *on-line* e ao vivo com o intuito de aproximar a comunicação mediada pelo diálogo oral, visual e escrito, assim como a produção da informação qualificada em saúde com protagonismo dos adolescentes nas escolas do Ceará.

Os sujeitos das pesquisas foram jovens escolares da rede de ensino público municipal ou estadual e de um Centro Urbano de Cultura, Arte, Ciência e Esporte (Cuca), com jovens da faixa etária de 15 a 29 anos. Todos esses indivíduos estavam devidamente cadastrados no Programa “Em Sintonia com a Saúde”, da Web Rádio AJIR.

Além disso, os integrantes da pesquisa eram de cinco escolas e um instituto correspondendo a cinco microterritórios que no ano de 2014 mantiveram sua participação no Programa “Em Sintonia com a Saúde”.

Antes de discorrer sobre as etapas da pesquisa, Vieira (2014) destaca que a iniciativa de criar a emissora on-line surgiu da articulação entre a Associação de Jovens de Irajá (AJIR), a Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Estadual do Ceará (PROEX) e o Laboratório de Práticas Coletivas em Saúde (LAPRACS) do Centro de Ciências da Saúde. O programa era produzido ao vivo todas as quartas-feiras das 16h às 17h, com conteúdo de Educação e Comunicação em Saúde voltado para as juventudes escolares. Os programas eram gravados, transformados em MP3 e disponibilizados na transmissão automática 3 vezes ao dia como reprises, além de ser colocado em *blog* da emissora, tornando a transmissão mais dinâmica e interativa, e na Web TV para transmitir a imagem ao vivo do locutor e do debatedor convidado com vídeos culturais e imagens agregadas aos temas debatidos nas séries.

Os programas com as temáticas sobre Sexualidade e Relações de Gênero foram produzidos e exibidos em 2014 e os diálogos foram estabelecidos na interação entre os convidados que dialogavam acerca da experiência prática e de suas formações, assim como com os jovens conectados nos computadores dos territórios escolares considerando o contexto cultural deles e pela utilização das mídias digitais para elaboração das demandas, com perguntas sobre das sexualidades e de relação de gênero. Num primeiro momento, os 22 jovens ouviam o programa “Em Sintonia com a Saúde” e logo depois respondiam ao questionário perguntas-discursos<sup>16</sup> sobre sexualidade e relações de gênero neste programa. Num segundo momento, Vieira (2014) organizou no ambiente virtual de comunicação os registros audiovisuais e escritos gerados nas interações e interatividade dos jovens cadastrados no programa e que participaram deles assiduamente. Após ter analisado a parte discursiva, bem como realizado a coleta de dados por meio do questionário, deu sequência realizando a oficina lúdica com base na oficina sugerida no Manual do Ministério da Saúde, Intitulado Saúde e Prevenção na Escola, de 2011. Nesse material eram abordados aspectos no âmbito da sexualidade e relações de gênero, assim como algumas doenças que estão relacionadas à prática sexual.

---

<sup>16</sup> Denominam-se perguntas-discursos quando o conteúdo da pergunta expressa o discurso do sujeito na concepção foucautiana.

A oficina foi composta de apresentação de um vídeo lúdico sobre a sexualidade e após esse momento, foi promovida uma discussão acerca do tema e suas expressões. Além disso, foi solicitado aos adolescentes que eles realizassem um mural e, posteriormente, falassem sobre as imagens escolhidas para a sua composição, interpretando-as e mostrando como elas poderiam expressar as sexualidades e como poderiam ser reconhecidas no seu modo de vida. Foi incorporado à pesquisa também, para coleta de dados, o uso da mídia digital *WhatsApp*, para compartilhamento das fotos capturadas das ações e dos murais realizados pelos adolescentes. Os murais físicos realizados pelos adolescentes foram doados às escolas para a confecção de um mural da turma.

Na terceira etapa da oficina, os jovens, por meio de pinturas e colagens de materiais fornecidos pela equipe Web Rádio AJIR, elaborou outros painéis fazendo releituras das perguntas-discurso<sup>17</sup>, colocando em pauta como a Web Rádio AJIR pode ter contribuído para esses saberes a partir dos diálogos virtuais.

A vivência das oficinas também foi postada em outras mídias sociais, como a página da Web Rádio AJIR, *Facebook* e *Twitter*, conforme expressam as imagens disponibilizadas por Vieira nas Figuras 10, 11 e 12.

Figura 10 - Página Virtual da Web Rádio AJIR



Fonte: Vieira (2014, p. 69).

<sup>17</sup> Exemplos de perguntas-discurso que foram realizadas no estudo de Vieira (2014): *Existem muitos alunos que por medo de mostrar seu lado sexual entram em depressão. O que se pode fazer para isso não acontecer?* (Aluna 59 do estudo de Vieira, 2014). *A partir de que idade é interessante discutir o tema de sexualidades com os jovens nas escolas?* (Aluna 28 do estudo de Vieira).

Figura 11 - Página virtual do *Facebook* da Web Rádio AJIR



Fonte: Vieira (2014, p. 69).

Figura 12 - Apresentação dos painéis com imagem-discursos construídos pelos adolescentes



Fonte: Vieira (2014, p. 110).

Diante de todas as oficinas e atividades realizadas, Vieira (2014) concluiu que o (a) enfermeiro(a) – na experiência de produção da comunicação em saúde sobre sexualidades e relações de gênero promovida na Web Rádio – poderá ampliar e construir estes modos de diálogos como saberes e práticas com as juventudes escolares e que é válido afirmar, nesta pesquisa, que a experimentação nos ciberespaços<sup>18</sup> buscou e trouxe modos positivos de cuidar das juventudes.

<sup>18</sup> A terminologia Ciberespaço, criada por William Gibson em 1984, é utilizada para explicar a experiência virtual de comunicação, entretenimento e cultura não presencial que acontece por meio de dispositivos digitais, como internet, computadores, *smartphones*, *paggers* ou qualquer forma de virtualização informacional em rede. Esse ambiente é considerado um espaço descentralizado e de acesso livre, que traz a interconectividade entre pessoas, documentos e máquinas, responsável por impactos importantes na produção de valores, conceitos éticos e morais nas relações humanas (CIBERESPAÇO, 2021).

#### **7.4 Oficina lúdica com grupo focal: “Diversidade nas mídias”**

O estudo intitulado *A Educação para a sexualidade com o uso de tecnologias digitais e sua aplicação com estudantes com deficiência visual* foi realizado por Silva (2018) conjuntamente com o Grupo Focal, e contou com a participação de 20 estudantes de 11 e 31 anos (cegos ou com baixa visão) do 4º ao 9º ano do ensino fundamental de uma instituição pública federal de educação especializada em deficiência visual na cidade no Rio de Janeiro.

A oficina denominada “Diversidade nas mídias” foi elaborada com o objetivo de realizar discussões acerca de temáticas relacionadas à diversidade, como racismo, preconceito e sexualidade, trabalhando estes temas de forma a valorizar o protagonismo dos estudantes e realizar produções que envolvessem o uso de recursos tecnológicos digitais e redes sociais. Essa oficina foi continuidade de outras que ocorreram no ano anterior e que trabalharam aspectos como “Diversidade, Diferenças e Sexualidade”.

Ao todo foram oito encontros com duração de 1h30min cada, com o objetivo de trabalhar aspectos sobre: mulher negra, sexualidade, violência de gênero, política, notícias em voga nas redes sociais, e temas oriundos das necessidades dos jovens, como aborto, homofobia, machismo e relacionamentos, consentimento, assédio, estupro amor e sexo e postura nas redes sociais. Para trabalhar essas temáticas, no primeiro momento foi realizada uma entrevista com questões elaboradas com base no Mapa de Empatia (identifica e visualiza a síntese dos comportamentos observados em um determinado grupo) e conduzida por meio da técnica de Grupo Focal (uma entrevista de grupo em que a interação faz parte do método). Este grupo focal teve o objetivo de conhecer seu perfil e investigar que tipos de tecnologias digitais eles estavam familiarizados, como definem determinados tópicos em Educação para a Sexualidade, o que gostariam de discutir e quais tecnologias gostariam de utilizar.

Entre as diversas temáticas inseridas em diversidade, foram desenvolvidos sete encontros nos quais a discussão permeou predominantemente no campo da sexualidade. Cada encontro foi sistematizado da seguinte maneira: 1) Acolhida, organização do grupo; 2) Apresentação de uma situação que motive a temática a ser discutida naquele dia (pode ser uma notícia veiculada na mídia, uma dúvida pessoal, uma música ou outra situação cabível); 3) Discussão acerca da temática

(esclarecimento de dúvidas, exemplos do cotidiano que se relacionam com aquela temática, momento de reflexão); 4) Proposta de intervenção (o que os estudantes gostariam de produzir, naquele dia, acerca daquela temática como forma de sistematizar o que aprenderam e auxiliar outras pessoas a viverem melhor a partir da educação para a sexualidade). Após cada encontro, os jovens respondiam uma entrevista por *WhatsApp* ou *Messenger* acerca das impressões em relação àqueles encontros e, ao término dos oito encontros, foi realizada uma entrevista orientada individualmente acerca das tecnologias utilizadas, dos temas trabalhados e das possíveis contribuições do uso de tecnologias digitais nas discussões de temáticas em Educação para a Sexualidade.

Para essa pesquisa, os recursos para coleta de dados foram: entrevista semiestruturada inicial pré e pós encontros, discussão das temáticas abordadas; observação participante; registro em áudio com uso do gravador do *smartphone*, registro de conversas no *WhatsApp*, fotografias e diário de campo.

### **7.5 Oficina lúdica com grupo focal: “Projeto AIDS: Educação e Prevenção”**

A descrição da oficina de número 5, apresentada neste estudo, refere-se a uma Tese de Doutorado do Programa de Enfermagem realizada por Silva (2015) e intitulada *Construção e Validação de cartilha educativa para a Prevenção da Violência Sexual na Adolescência*. Este trabalho objetivou construir e validar uma cartilha educativa em formato digital voltada para a prevenção da violência sexual na adolescência. Para isso, foi realizada uma pesquisa metodológica para elaboração, validação e avaliação de instrumentos para o desenvolvimento dessa cartilha.

Como a cartilha teve como tema principal a prevenção da violência sexual contra adolescentes, foi feita uma revisão de literatura na Biblioteca Virtual de Saúde (BVS), assim como foram criadas oficinas de grupos focais com adolescentes no espaço escolar voltadas para o assunto violência sexual.

Os grupos focais foram realizados com 15 adolescentes de uma escola pública estadual do Ceará. Os adolescentes escolhidos foram os que já eram participantes de outras atividades educativas do Projeto “AIDS: Educação e Prevenção”, da UFCE. Os jovens participantes deveriam ter de 10 a 13 anos de idade e ter disponibilidade de comparecer aos encontros agendados pela pesquisadora.

Os encontros foram divididos em: Acolhimento; Desenvolvimento; Discussão do tema; e Finalização com o resumo do assunto. No primeiro momento, Silva (2015) abordou a definição de violência sexual e solicitou a cada aluno que retratasse seu entendimento acerca do tema com imagens e textos, em seguida promoveu uma roda de conversa com a apresentação de sua criação sobre o tema discutido. No segundo momento, os adolescentes foram divididos em grupos e convidados a criar painéis com recortes de revistas sobre as formas de prevenir a violência sexual. Logo após esta atividade, também foi realizada uma roda de conversa sobre o tema, enfatizando formas de prevenção. O terceiro momento não foi especificado pela pesquisadora na atividade.

Todos os encontros tiveram o áudio gravado e anotações em diário de campo, que após os encontros foram transcritos, organizados e analisados em cinco categorias: “Proximidade com o tema”; “Significado da violência sexual”; “Mulher como vítima da violência sexual”; “Agressor da violência sexual”.

Após a organização dessas informações, o procedimento adotado foi de realizar um modelo conceitual que se refere ao modo como o conteúdo da aplicação seria disponibilizado. Este modelo funciona como um roteiro e mostra como será a hiperbase da aplicação. “[...] o modelo conceitual detalha como o conteúdo será dividido e exibido, quais as mídias a serem utilizadas e como os usuários vão interagir com a aplicação” (SILVA, 2015, p. 42). Após isso, foi realizada a interface (os caminhos de acesso aos objetos que são implementados, definindo como deverão ser organizados e conectados) e a implementação que abrange a produção ou reutilização de materiais já produzidos anteriormente. Neste caso, foi escolhida a história em quadrinhos por favorecer a leitura de forma informativa e prazerosa, por meio de palavras e imagens. Para finalizar, Silva (2015) promoveu uma fase de testes (realizados com adolescentes por meio de perguntas de múltipla escolha elaboradas com base nos assuntos abordados na cartilha educativa, tanto para verificação das informações quanto para correções do material).

Para a avaliação da cartilha educativa, foi necessária a convocação de profissionais especialistas na área de interesse do estudo, além da avaliação do material pelos adolescentes.

A pesquisa teve a participação de 196 adolescentes entre 10 e 13 anos que, num primeiro momento, conheceram individualmente a cartilha digital e tiveram a oportunidade de ler e analisar o material. Após este momento, eles responderam a

um questionário com questões do instrumento de avaliação do material educativo, com perguntas em relação a organização, estilo da escrita, aparência e motivação do material educativo. E, por último, após todo o aparato avaliativo foi realizada a disponibilização do material por meio de CD ou DVD e por *link* para ser distribuído aos adolescentes.

Silva (2015) concluiu que a cartilha educativa (Figura 13) em formato digital é válida para o uso com adolescentes no que se refere à prevenção da violência sexual, por ser uma proposta inovadora, persuasiva e que contribui positivamente para a promoção da saúde em Unidades de Saúde e em escolas.

Figura 13 - Tela 1 da Cartilha Educativa digital sobre violência sexual



Fonte: Silva (2015, p. 58).

## 7.6 Oficina Lúdica: Grupo focal e uso de jogo: “DECIDIX”

A sexta oficina foi realizada por Monteiro (2017) como uma dissertação apresentada no curso de Mestrado em Saúde da Criança e do Adolescente de Pernambuco. A pesquisa intitulada *Validação do Jogo Decidix na versão Digital e Física direcionada para a Promoção de Saúde Sexual e Reprodutiva de Adolescentes*, teve o objetivo principal de validar o jogo DECIDIX<sup>19</sup> tanto na versão digital quanto física, como uma tecnologia educativa e direcionada para a promoção da saúde sexual e reprodutiva de adolescentes.

A pesquisa que permeou este estudo foi a pesquisa metodológica do tipo estudo de validação, que teve como foco a análise e a validação de um jogo educativo

<sup>19</sup> O jogo DECIDIX foi construído com base nos pressupostos da Pedagogia Paulo Freire e da ludicidade nos processos de ensino-aprendizagem.

em duas versões. Para isso, foi realizada uma revisão integrativa na base de dados Bireme acerca de materiais educativos na Educação em saúde, o estudo de campo com 78 adolescentes de 12 a 17 anos de duas escolas localizadas na cidade do Recife que ofertam os Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio. E, por último, foi feita a validação do jogo enfocando os aspectos relacionados a Objetivo, Relevância, Estrutura, Apresentação e Vivência dos Pressupostos pedagógicos.

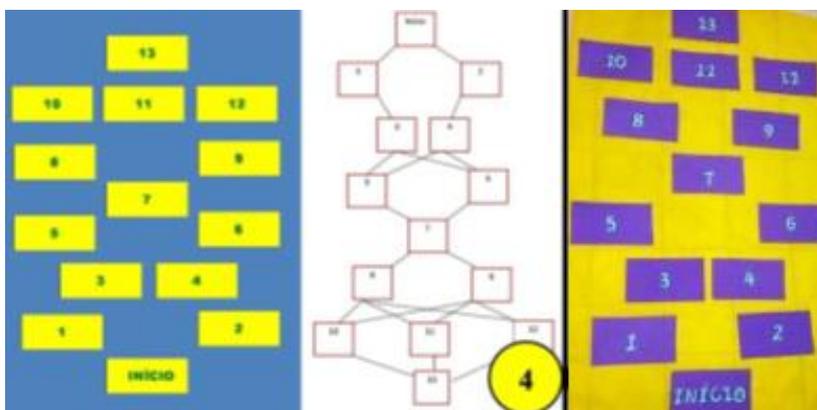
Em resumo, para que toda essa validação acontecesse, Monteiro (2017) organizou os adolescentes para apresentação da proposta, aplicou o jogo tanto em seu formato físico como no digital, realizou um grupo focal e, por último, o desenvolvimento de um questionário autoaplicável. Além disso, durante as intervenções a autora gravou as ações educativas em equipamentos eletrônicos (para posterior transcrição), na qual a condutora da pesquisa realizou a observação participante e outras duas participantes realizaram a observação externa. Após essas etapas, foi realizado o diário de campo, conversa e relatório com os observadores das ações.

Sobre o jogo DECIDIX, foi desenvolvido com base nas experiências vivenciadas pelos pesquisadores do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Vulnerabilidade e Saúde (NEPVIAS) no campo da saúde sexual e reprodutiva. O jogo apresenta a mesma história, em duas versões, alterando apenas a sua apresentação. Na versão física, é abordado como um jogo de tabuleiro que simula uma amarelinha. Na versão digital, é apresentado simulando uma conversa instantânea em mídia digital. O objetivo do jogo é promover a reflexão sobre as relações afetivas e sexuais na adolescência, os fatores que podem contribuir para a ocorrência de uma gravidez não desejada na adolescência, bem como os possíveis impactos desta experiência para os sujeitos envolvidos considerando uma perspectiva relacional de gênero.

Em sua versão física, ele se configura como um jogo de tabuleiro, construído em um tamanho ampliado, no qual os jovens, a partir de escolhas nas casas no tabuleiro, direcionam o caminho que será percorrido. O jogo conta a história de uma personagem adolescente chamada Lúcia, que está vivenciando um relacionamento com outro adolescente chamado Maurício, esse relacionamento culmina em uma gravidez não desejada por eles. No entanto, o processo que irá gerar essa gravidez pode se dar a partir de diferentes caminhos percorridos no jogo, tudo dependerá das

escolhas dos jogadores. Diante disso, são feitas as orientações pelos educadores com base nas opções disponíveis no material lúdico.

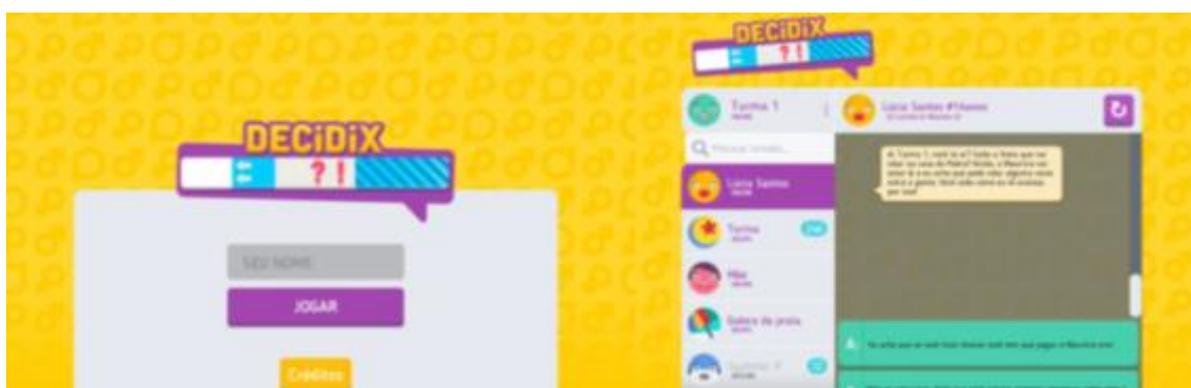
Figura 14 - Esquema do DECIDIX - versão física



Fonte: Monteiro (2017, p. 49).

Na versão digital, o jogo foi caracterizado como um *serious game* destinado a contribuir para a promoção de saúde sexual e reprodutiva dos adolescentes. Nesta versão, o DECIDIX apresenta a mesma história, porém se difere no que se refere à sua apresentação. Além disso, na versão digital existe um cenário que simula uma conversa em um aplicativo digital de conversa instantânea no qual os personagens (representados pelos adolescentes que estão realizando a ação educativa) vivenciam a dinâmica do jogo. Esses adolescentes representarão o grupo que estará jogando e é ele quem vai orientar as condutas dos personagens virtuais. Aqui também a situação-problema foi amplamente problematizada pelo educador. Nesta versão, o jogo foi desenvolvido pela plataforma Unity3D, versão 5.2.0, utilizando C# como linguagem de programação.

Figura 15 - Tela inicial do jogo DECIDIX - Versão digital



Fonte: Monteiro (2017, p. 51).

Nesta simulação digital (situação-problema), todos os participantes deviam entrar em um consenso sobre a opção do jogo que foi escolhida, além disso, neste momento os educadores fizeram momentos de discussão com os adolescentes, questionando-os sobre as razões e os fatores considerados pelos (as) adolescentes nas escolhas realizadas. Tomando por base este questionamento inicial, o educador buscou problematizar as situações, estimulando o aprofundamento da reflexão crítica dos participantes. Considerando estes objetivos, durante a utilização do DECIDIX (em ambas as versões), espera-se que os profissionais que irão utilizar o jogo construam a oportunidade para que os educadores e os adolescentes considerem a temática em discussão como semelhanças com vivências próprias ou de amigos em relação às relações afetivo-sexuais. Reflitam de forma crítica sobre atitudes saudáveis ou vulnerabilizantes sobre a gravidez, pensem como uma escolha que pode ser mudada, conhecendo os impactos de uma maternidade/paternidade na vida desses adolescentes e, por fim, conheçam as redes de suporte social disponíveis no campo da educação sexual e avaliem de forma crítica estratégias de empoderamento e construção de autonomia frente à saúde sexual e reprodutiva.

Além disso, o DECIDIX é um jogo cujos participantes compreendem os princípios nos quais o jogo está fundamentado, por isso contém sugestões de condição do jogo, para que consigam cumprir os objetivos propostos. No que se refere aos pressupostos pedagógicos do DECIDIX, segundo Monteiro (2017), o jogo promove, em ambas as versões, um ambiente de descontração para a aprendizagem, possibilidade conjunta de conhecimento, motivação para participação na ação educativa, maior interação dos participantes, possibilidade de abordar assuntos “tabus” de forma mais didática, entre outros. No que se refere à versão digital, o jogo possibilita a adoção de uma estratégia de ensino-aprendizagem próxima dos instrumentos de comunicação utilizados pelos adolescentes nos contextos reais de vida.

De acordo com todos os procedimentos, observou-se que, nas ações educativas, a vivência do jogo no formato digital e físico ocasionou a coexistência de situações nas quais foram possíveis identificar diferentes níveis de reflexões sobre a saúde sexual e reprodutiva, com mais ou menos criticidade.

## **7.7 Oficina lúdica e aplicação do Jogo: DECIDIX**

Este trabalho de mestrado denominado *Utilização do DECIDIX para promoção da saúde sexual e Reprodutiva na adolescência: estudo de Validação*, foi realizado por Oliveira (2017) na área de Educação em Saúde.

Conforme a descrição da referida pesquisa, o DECIDIX é um *serious game*, é um jogo educativo destinado a contribuir na promoção da saúde sexual e reprodutiva de adolescentes e objetiva promover a reflexão sobre o estabelecimento e a vivência das relações afetivas e sexuais na adolescência.

No caso desta pesquisa, Oliveira (2017) por meio da metodologia de validação, o objetivo desta pesquisa foi validar o jogo educativo digital DECIDIX como uma tecnologia educacional na perspectiva de profissionais de saúde e educação. Para isso, primeiramente foi realizado o levantamento bibliográfico na base de dados BIREME, sobre os processos de validação de materiais educativos no contexto da Educação Sexual. Em seguida, foram convidados 18 profissionais da área da Saúde e da área da Educação para validação da ferramenta em seu contexto digital, com o objetivo de identificar sobre as dimensões cognitivas (aquisição do conhecimento teórico), procedimentais (transposição do conhecimento para situações reais) e atitudinais (valores e princípios morais e éticos).

Para maiores detalhes, a oficina de validação aconteceu em escolas públicas do Recife, Olinda, Cabo de Santo Agostinho, com profissionais atuantes nessas instituições. Muitos deles já desenvolviam ações educativas e eram profissionais vinculados ao NEPVIAS (Núcleo de Apoio Saúde da Família) e tiveram autorização para desenvolver a pesquisa por intermédio da Secretaria Municipal de Saúde.

O processo de validação do jogo DECIDIX foi realizado por meio de 12 ações educativas, das quais 6 foram conduzidas por profissionais de saúde e 6 por profissionais de educação. Além disso, no processo de validação, houve a participação de 115 adolescentes com idade entre 11 e 19 anos e crianças de 7 a 10 anos que jogaram e responderam perguntas sobre o jogo digital DECIDIX. Os profissionais envolvidos na validação, participaram na aplicação dessa ferramenta com os adolescentes.

Após o primeiro contato com os profissionais, foi realizada uma entrevista semiestruturada, assim como foi apresentado o material de apoio do jogo, uma vez que foram analisados o jogo e o material de apoio. Posteriormente, os profissionais de saúde e de educação responderam a um formulário auto aplicado de validação do

jogo, avaliando o objetivo, a relevância, a estrutura, a apresentação, o alcance dos pressupostos pedagógicos, a usabilidade do jogo digital. E, por último, responderam a uma avaliação específica voltada ao material de apoio. Nesta etapa, foi solicitado que os participantes fizessem observações escritas, dessem sugestões, assim como apontassem algum erro que fosse identificado para adaptação e melhoria do jogo digital.

Após a reunião de todas as informações por Oliveira (2017), ocorreu o processo de codificação e categorização das respostas por meio do Índice de Validade de Conteúdo (IVC)<sup>20</sup> e com base em dados numéricos do Programa BioEstat, concluindo alguns pontos trazidos pela pesquisadora: o jogo digital DECIDIX obteve um índice de concordância geral de 99% no que se refere à sua adequação quanto à tecnologia digital. Além disso, os dados qualitativos provenientes dos questionários, das entrevistas e do diário de campo revelaram que, embora houve sugestões de melhorias, os resultados da pesquisa, mostraram que DECIDIX é um instrumento mediador entre profissionais e adolescentes para o estabelecimento do diálogo sobre saúde sexual e reprodutiva, porém, depende da intencionalidade de cada um desses atores para que de fato ele aconteça.

### **7.8 Oficina lúdica com o software “On Kid Method’s”, do Programa “Em sintonia com a Saúde”**

Este trabalho intitulado Protótipo de um *Software* Educativo sobre Métodos Contraceptivos: Uma ferramenta pedagógica para cuidado de Enfermagem com as Juventudes foi realizado por Abreu (2017) no contexto do Curso de Mestrado Acadêmico de Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde, e teve como objetivo principal construir um protótipo de um *software* educativo (aplicativo) com enfoque em métodos contraceptivos, com base nas percepções e nos discursos produzidos em observações, questionários e entrevistas do programa “Em sintonia com a Saúde”, da rádio AJIR.

Para isso, Abreu (2017) desenvolveu uma pesquisa exploratória descritiva que consistiu no levantamento da realidade por meio dos discursos e histórias de vida de adolescentes de Recife, acerca do uso dos métodos contraceptivos. Para melhor

---

<sup>20</sup> O IVC consiste na avaliação da concordância dos(as) adolescentes quanto à representatividade da medida em relação ao conteúdo estudado (OLIVEIRA, 2017).

trabalhar essa temática, a intenção do estudo foi realizar a construção e a validação (conteúdo e aparência) de um protótipo de um *software* educativo (modelo aplicativo Web), para ajudar no desenvolvimento desse assunto.

O estudo foi realizado em um ciberespaço tanto virtual como real. Teve a parceria com a Web Rádio AJIR (instituição descrita anteriormente no item da oficina de nº 3). A Web Rádio AJIR é uma emissora *on-line* da Associação dos Jovens de Irajá (AJIR) articulada com o Laboratório de Práticas Coletivas em Saúde da UECE que desenvolve o Programa Em Sintonia com a Saúde – S@S, realizado com estudantes das escolas públicas de Fortaleza. O programa “Em sintonia com a Saúde” é transmitido ao vivo pela emissora semanalmente por uma hora, e é realizado por acadêmicos das áreas de Enfermagem, Letras, Educação Física, Ciências da Computação; assim como a participação de um enfermeiro convidado para debater a temática com os jovens. Essa transmissão se estende além da rádio, ela pode ser ouvida pela página da Web Rádio ou pelas redes sociais como *Twitter*, *Skype*, *WhatsApp* e *Facebook*.

Para a criação desse *software*, houve a participação de 51 estudantes das escolas estaduais de duas turmas do curso técnico de Agronegócio e 11 alunos do Projeto Clubinho de Leitura de Baú (CLB), todos participantes e inclusos no Programa “Em sintonia com a Saúde”. Os alunos participantes tinham de 15 a 17 anos.

Na primeira fase da pesquisa foi realizado o levantamento da realidade, mediante observação *in loco* e interação dialógica sobre os métodos contraceptivos entre a pesquisadora, a Web Rádio e os adolescentes. Por meio das observações, foi pensado no desenvolvimento de sessões educativas para, então, identificar quais os métodos contraceptivos que os jovens conheciam e utilizavam. Essas sessões foram realizadas em dois momentos diferentes: no primeiro momento, o intuito era de experienciar e dialogar com os adolescentes sobre os métodos contraceptivos, por meio de perguntas-discursos e interação com o programa “Em sintonia com a Saúde”. E, no segundo momento, o objetivo foi descrever o conhecimento, as impressões e dúvidas dos participantes de forma *on-line*, sobre os métodos contraceptivos também por meio de perguntas-discursos.

Abreu (2017) relata que a primeira sessão realizada com os jovens foi feita por meio da transmissão do programa pela rádio Web AJIR, com transmissão ao vivo e pelas redes sociais (*WhatsApp*, *Skype*, *Facebook*, *Twitter* e página da Rádio Agir). Na segunda sessão foi trabalhado sobre o protagonismo juvenil, acerca dos métodos

contraceptivos no cotidiano escolar. Esses momentos possibilitaram o compartilhamento de dúvidas, ideias, conhecimentos e opiniões sobre o assunto.

Figura 16 - Programa “Em sintonia com a Saúde sobre os métodos contraceptivos, através da Web Rádio AJIR”



Fonte: Abreu (2017, p. 99).

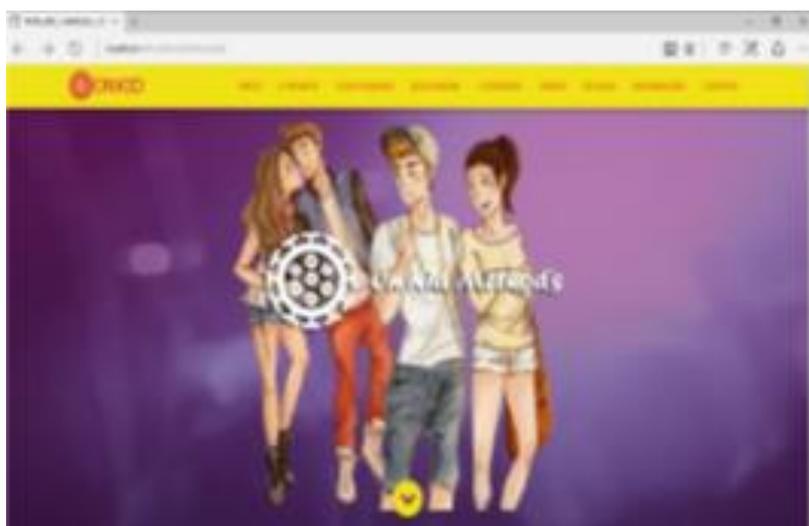
Na terceira intervenção foi aplicado o questionário referente aos saberes juvenis sobre os métodos contraceptivos. Abreu (2017) destaca que em todos os momentos foi utilizado o registro de informações e observação sistemática mediante um roteiro de observação e, após a aplicação do questionário semiestruturado relativo aos conhecimentos dos adolescentes sobre os métodos contraceptivos – “vivências e trajetórias” – foi definido o escopo do protótipo, sua análise e adequação do conteúdo. Em seguida, procedeu-se à leitura do material, buscando situá-lo nas categorias teóricas e temáticas, com base nas demandas de saúde desses adolescentes, no que se refere à saúde reprodutiva da sexualidade. Depois, alguns relatos foram dispostos como material empírico para análise e construção do aplicativo.

Nesses levantamentos, Abreu (2017) questionou os jovens sobre outros temas como utilização de preservativos, namoro, gravidez, IST e AIDS, todos esses considerados no protótipo descrito. Ao serem perguntados pela pesquisadora sobre se fossem construir uma tecnologia educativa para trabalhar essas temáticas, o que eles construiriam, a maioria dos adolescentes participantes respondeu que seria interessante a criação de jogos para celulares, por ser uma ferramenta mais dinâmica e lúdica. Além disso, a maioria deles relacionava o uso da internet no processo de aprendizagem.

Outro questionamento importante feito por Abreu (2017) foi referente ao nome que o aplicativo poderia receber. Os alunos citaram diversos nomes, dos quais oito foram votados por eles. O nome escolhido foi “#On Kid Method’s” (Jovens conectados nos métodos). O uso do símbolo # (*hashtag*) foi utilizado devido ao poder de “hiperlinkar”<sup>21</sup> as palavras usadas com esse código.

Após a escolha do nome, foi solicitado aos jovens a criação de imagens para a construção da interface do protótipo. Por meio das análises reflexivas das falas, assim como dos desenhos realizados pelos adolescentes, foi construída junto aos profissionais de computação e designer gráfico, a seguinte imagem de um jogo, expressa na Figura 17.

Figura 17 - Tela inicial do Protótipo #On Kid Method’s 2016



Fonte: Abreu (2017, p. 140).

Após esta etapa, a construção do protótipo se subdividiu na definição do escopo (planejamento) e criação do protótipo. As linguagens de programação PHP, JAVASCRIPT, SQL, CSS e HTML foram utilizadas considerando-se a usabilidade por alunos, professores ou público geral de diferentes idades.

A proposta do protótipo pensada por Abreu (2017) respeitou algumas características, são elas: 1) obter informações – o sistema permitiria que os usuários obtivessem informações relacionadas aos conceitos fundamentais inerentes ao uso dos métodos contraceptivos; 2) proposta de Jogo de Tabuleiro – o sistema

---

<sup>21</sup> Transformar em *link* que direciona para outra página.

possibilitaria simulações a partir do jogo de tabuleiro por meio de perguntas a serem respondidas pelo jogador ao longo das etapas apresentadas na tela; 3) seriam disponibilizadas perguntas de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, e a cada jogada as perguntas aconteceriam de forma aleatória; 4) salvamento – o sistema armazenaria os dados inseridos pelo usuário por meio do *click* e digitação; e 5) acessar os dados – o sistema permitiria o acesso aos dados armazenados durante a execução do jogo.

Todas essas características foram avaliadas levando em consideração a adequação do conteúdo, a disposição deste no sistema e os recursos financeiros para o seu desenvolvimento.

Sobre os conteúdos propostos no jogo, destacam-se: planejamento familiar; saúde integral de adolescentes e jovens; escolas públicas *versus* privadas; os saberes de adolescentes sobre os métodos contraceptivos; avaliação de conhecimento contraceptivo entre adolescentes grávidas em unidade básica de saúde; conhecimento e práticas de adolescentes acerca das DST/HIV/AIDS; métodos contraceptivos conhecidos pelos jovens; uso do preservativo masculino por adolescentes no início da vida sexual e métodos anticoncepcionais; orientações recebidas por puérperas no pré-natal. Todas as perguntas contidas no jogo, foram produzidas por meio da observação e do questionário aplicado neste público.

Para finalizar, foi realizado o planejamento, ou seja, a disposição do conteúdo no sistema, considerando os pressupostos da qualidade de um jogo educativo como o desempenho técnico, a interatividade, o controle, a história, a meta e a repetição. Foram levados em consideração, também, fatores como facilidade de uso, recursos motivacionais, adequação das atividades pedagógicas. Com a avaliação de todas essas características, ocorreu então a criação do protótipo na ferramenta *Google Docs* em virtude da possibilidade de exportação de dados e de gratuidade. Na época da pesquisa realizada por Abreu (2017), o protótipo estava em fase de teste, porém seu desenvolvimento seria modificado para um aplicativo móvel para funcionamento de plataformas *IOS, Android, Windows Mobile*.

Figura 18 - Tela de início do Protótipo #On Kid Method's 2016



Fonte: Abreu (2017, p.141).

Concluindo, segundo Abreu (2017), esta pesquisa possibilitou a coparticipação e interação dos jovens na construção do protótipo de um *software* sobre os métodos contraceptivos, nos territórios de saúde do programa “Em Sintonia com a Saúde”, da emissora digital Web Rádio AJIR, vislumbrando a aproximação e ampliação do conhecimento dos jovens em sua vivência pessoal por meio das TDIC, tão familiares em seu cotidiano. Além disso, Abreu (2017) concluiu que a construção deste protótipo trouxe um novo olhar para a enfermagem buscar, por meio da construção de ferramentas de comunicação e informação digital, o cuidado em saúde no campo afetivo-sexual e reprodutivo, a considerar uma abordagem mais próxima da realidade, necessidade e potencialidade das juventudes.

### 7.9 Oficina Lúdica e Jogo: Trilha Vivencial

O trabalho foi realizado pela pesquisadora Fernandes (2014) como uma dissertação apresentada para o Programa de Pós-graduação de mestrado profissional em Ensino em Saúde da UECE. A pesquisa intitulada *Trilha Vivencial: Proposta Tecnológica Participativa* teve o objetivo de desenvolver uma tecnologia problematizadora para ações em Educação em Saúde com adolescentes na Atenção Básica e foi feita por meio de um jogo.

A pesquisa de Fernandes (2014) foi realizada por intermédio de um estudo qualitativo com o método pesquisa-ação, seguindo as etapas de: Planejar (projetar o jogo, verificar a funcionalidade da tecnologia e escolher os participantes e o local onde seria realizado); Agir (trata-se do jogo propriamente dito, a ser aplicado em

adolescentes); Observar (ocorre a coleta de dados antes e durante o período da aplicação do jogo); e, por último, a Reflexão (etapa na qual são feitas as análises dos dados e uma reflexão sobre os resultados).

Diante da proposta apresentada acima, a tecnologia utilizada foi um jogo no formato de um tapete, com quadrados que traziam escritos em seu interior referentes a situações que poderiam ser vivenciadas pelos jovens. Este tapete foi feito com bolsas plásticas interligadas em formato de envelopes abertos que continham em seu interior fichas plastificadas com orientações e ações que deveriam ser realizadas durante a atividade. Houve também, um dado gigante feito de papelão, placas de coração correspondentes o número de relacionamentos durante a trilha e cartas-surpresa que indicavam alguma situação vivenciada pelo jogador.

O objetivo do jogo era de proporcionar aos participantes a escolha de caminhos que tinham alguma significação para eles, pois o intuito do jogo é colocar o participante em situações vivenciais. Isso possibilitava a pesquisadora a identificar os conhecimentos prévios de cada um, assim como, perceber como eles desempenhavam diferentes significados em cada jogada.

A trilha possuía dois caminhos que podiam ser escolhidos pelo jogador: O caminho mais curto que levava os adolescentes a um questionamento mais incisivo e o caminho que os direcionava para uma situação mais perigosa. O formato descritivo da trilha seguiu algumas etapas de acordo com o Arco de Maguerez, tais como: 1) Observação da realidade – nesta etapa eram lançados questionamentos sobre a temática, que revelavam as deficiências (situações-problema) acerca do tema; 2) Pontos-chave – etapa que oportunizava decisões e reflexões a respeito do tema; 3) Teorização – houve o compartilhamento entre os jogadores de conhecimentos sobre o assunto, assim como o conhecimento prévio dos sujeitos pesquisados; 4) Hipóteses de solução – nesta fase foram ofertadas aos adolescentes oportunidades de construir novos rumos para o alcance de seu objetivo, e; 5) Aplicação da realidade – etapa em que foi realizada uma roda de conversa ao final da partida que estimulou a participação de ações, atitudes e comportamentos que geraram transformações positivas na realidade apresentada.

Os assuntos trabalhados nesse jogo foram: Hepatite A e B; AIDS; uso do preservativo feminino; e IST. Essas perguntas dentro do jogo tinham o objetivo de verificar o conhecimento prévio dos participantes acerca da temática “sexualidade orientada: controle da transmissão das DST”. Como forma de avaliar a tecnologia

utilizada, uma vez que a adolescência é um período marcado pela vulnerabilidade para os riscos de contaminação das IST.

A trilha foi vivenciada pelos adolescentes de forma ativa. Os jogadores eram os piões da jogada, tornando-se peças vivas do contexto, além disso, durante os jogos eles podiam trocar opiniões e ser confrontados em diversas situações, possibilitando a colocação dos seus pontos de vista. Segundo Fernandes (2014), essa troca de ideias propiciou a independência e o desenvolvimento da autonomia e lógica. As cartas-surpresa e as placas de coração objetivaram problematizar, respectivamente, situações de vida em relação a experiências amorosas e relacionamentos, assim como reflexões acerca de comportamentos que podem ensejar situações de risco de contaminação por alguma doença sexualmente transmissível ou AIDS. O jogo também contou com algumas casas coloridas que estavam voltadas a relacionamentos (casa vermelha), casas questionadoras (amarelas) e as casas pretas que representavam um castigo, deixando o jogador uma rodada sem jogar. Vencia o jogo quem chegasse primeiro ao final da partida. As casas possuíam informações surpresas que deviam ser lidas somente ao final, pois essas informações estavam relacionadas às escolhas realizadas pelos adolescentes durante a trilha vivencial. Além disso, Fernandes (2014) utilizou plaquinhas de *smiles* com rostinhos para representar satisfação ou insatisfação com a metodologia utilizada, com o intuito de avaliar o grau de satisfação e aceitação desse jogo pelos participantes.

A pesquisa de Fernandes (2014) foi realizada no Centro de Saúde da Família da Secretaria Regional II do município de Fortaleza. Os participantes foram 32 adolescentes de 14 a 16 anos, divididos quatro grupos. Os critérios de escolha eram que todos eles fossem acompanhados pela Estratégia Saúde da Família e deveriam ser capazes de compreender e responder aos questionamentos. Os adolescentes foram apresentados às características da pesquisa e questionados quanto ao interesse em participar. Na primeira etapa foi realizado um levantamento prévio dos sujeitos da pesquisa, e logo após eles foram convidados para uma roda de conversa explicativa que abordou o objetivo da pesquisa e a coleta de dados. Na segunda etapa, foi apresentado o jogo Trilha Vivencial e suas respectivas regras, bem como a forma de jogar. Nesses encontros foi realizada a técnica observacional, com a gravação das falas e o diário de campo.

Na roda de conversa, após a vivência dos adolescentes no jogo, o objetivo foi compreender o que eles acharam da experiência. Logo, foram questionados sobre

quais experiências foram vivenciadas com a trilha e quais mudanças fariam se houvesse essa oportunidade.

Segundo Fernandes (2014), foi possível verificar positivamente a aplicabilidade e usabilidade da ferramenta pelos adolescentes, evidenciada pela satisfação da maioria deles. Além disso, os jogos/tecnologia permitiram uma intervenção intersetorial de saúde e educação. Para finalizar, Fernandes (2014) concluiu que a participação em jogos contribui não apenas para o fortalecimento da vivência e envolvimentos dos participantes, mas também para a criação de um ambiente crítico-reflexivo para a aprendizagem, estimulando a socialização, a cooperação, o respeito mútuo, o senso de justiça e a iniciativa pessoal e grupal como estímulos para o aprendizado e envolvimento total dos integrantes.

#### **7.10 Webinar: “Projeto Web Educação Sexual” - GEISXT**

Este estudo intitulado *Educação em Sexualidade: A Web Educação Sexual em Ação*, foi apresentado por Souza (2017) no formato de dissertação de mestrado em Educação Escolar, com o objetivo de conhecer, analisar e refletir sobre as principais contribuições do “Projeto Web Educação Sexual” para a formação continuada de professoras da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Este projeto foi estruturado com temas sobre educação sexual e foi desenvolvido para promover a formação de professores, a fim de possibilitar uma mediação aprofundada, sequência didática e tecnológica acerca das problemáticas da sexualidade e do gênero nas escolas.

Para isso, Souza (2017) realizou uma pesquisa qualitativa e de campo em duas instituições públicas municipais de Minas Gerais. As participantes foram quatro professores da Educação Básica, três professores da Educação Infantil e uma professora dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano).

A coleta de dados foi realizada por meio de três instrumentos – um questionário; uma entrevista semiestruturada e um caderno das participantes – todos com o objetivo de analisar o impacto dos seminários *on-line* (*Webinars*) na formação dos professores.

O *Webinars* do Projeto Web Educação Sexual foi um seminário que acontecia totalmente *on-line*, com o uso de ferramentas de webconferência. Esses seminários tinham um formato simples para que o professor ou até pessoas leigas pudessem

atualizar seus conhecimentos, compartilhar e problematizar a respeito de dúvidas e ideias com seus pares ou instituição escolar.

Esses *Webinars* são realizados desde 2013, iniciando sua primeira etapa com a temática sobre a “Educação sexual na escola e a formação dos professores”, a segunda foi relacionada à “Comunidade escolar e suas práticas de educação sexual”. No ano de 2015, a etapa 1 teve como temática os “Direitos Humanos caminhos da Sexualidade”, com assuntos sobre Políticas de Direitos Humanos, Diversidades Sexuais”; “Violência Sexual e diferentes perspectivas”; e “Direitos Humanos: O perfil do educador Sexual”. Na etapa 2, a temática dos seminários abordou: “Questões de Sexualidades: discussões no espaço escolar”; “Embaralhamentos entre relações de gênero e sexualidades nas escolas”; “Masculinidades: expressões de afetividade; Iniciação sexual na adolescência”; e “Eu *on-line* vs. eu *off-line*: identidade e interação nos mundos virtuais”.

Em 2016, na primeira etapa do projeto foram abordados *webinars* que trouxeram a “Reflexão sobre a ética e as sexualidades nos espaços escolares”, e na segunda etapa “Reflexões e discussões referentes a questão das sexualidades nos espaços *online*”. Todas essas atividades foram realizadas em formato *on-line* e os participantes tinham direito a receber um certificado de 12 horas após sua conclusão.

Inicialmente, as professoras foram convidadas a assistir os seminários *on-line* exibidos no 1º semestre de 2016 que ocorriam uma vez por mês. As professoras eram instruídas a registrar suas reflexões e contribuições (como mudanças) para sua formação no caderno de campo a cada 15 dias. Elas deveriam registrar tudo o que considerassem enriquecedor, o que conheciam, o que já tinham conhecimento, o que poderiam levar para as outras professoras de sua Instituição e para os estudantes, assim como pontuar como fariam e qual o impacto dessas *webinars* de sexualidade nas suas práticas de sala de aula. Porém, muitas professoras não preencheram o caderno conforme solicitado pela pesquisadora.

Após a finalização da exibição das *webinars*, ocorreu a coleta de dados por meio da entrevista e do questionário fechado para obtenção dos dados pessoais das participantes referentes à formação, idade, tempo de docência. Essas etapas foram gravadas em áudio, posteriormente transcritas e analisadas pela pesquisadora para a conclusão do estudo.

Diante de todos os aspectos, a conclusão de Souza (2017) foi de que existe uma lacuna nos cursos de formação inicial, demandando uma formação continuada destes professores em relação à temática da sexualidade, relações de gênero e educação em sexualidade, uma vez que muitos professores demonstraram não ter nenhum respaldo científico que garanta um trabalho pedagógico sério e comprometido com essas temáticas. Além disso, muitos educadores ainda têm dificuldades para trabalhar este tema nas escolas, levando-os a não ministrar de forma orgânica a temática ou mesmo a trabalhar pautados em sua experiência ou em seu entendimento, ou seja, trabalham com a sexualidade dentro de uma perspectiva do senso comum, muitas vezes guiados pela religião, sem critério algum de dados científicos.

Assim, os *Webinars* mostraram ser um grande potencial na formação de professores para a educação em sexualidade, relações de gênero e diversidade sexual. É um projeto amplo e com potencial para atingir um grupo cada vez maior de pessoas e profissionais, além de ser de fácil acesso (por ser *on-line*), e possibilitar maior interesse pelas participantes para a promoção das discussões e novas atividades nas escolas, além de contribuir para a formação pessoal e profissional em temáticas tão emergentes e atuais como a sexualidade.

### **7.11 Fórum com os Professores**

A dissertação *Cursos de Formação em Educação Sexual que Empregam as tecnologias Digitais* apresentada por Rosseti (2015) para obtenção do título de Mestre em Educação Sexual, teve como objetivo analisar a estrutura e os conteúdos desenvolvidos em cursos a distância, com momentos presenciais, de formação de professores na área da sexualidade e da educação sexual. O estudo foi realizado por meio de documentações, verificando como esses cursos de formação foram elaborados e implementados; e também foi analisado, por intermédio de entrevistas, como os responsáveis (coordenadores) avaliam esses cursos.

Para isso, participaram deste estudo 6 responsáveis por diferentes cursos a distância com momentos presenciais de formação da Educação sexual. A escolha se deu mediante uma pesquisa realizada na internet, com os seguintes termos “cursos semipresenciais (ou a distância com momentos presenciais) de formação em ES”, sendo esses de diferentes Universidades Públicas do Brasil.

Na busca apareceram 8 cursos que se encaixavam com os interesses da pesquisadora, porém apenas 6 coordenadores participaram da pesquisa de Rosseti (2015).

As entrevistas semiestruturadas com esses profissionais aconteceram individualmente via *Skype* e demais contatos por meio de *e-mails*. O objetivo das entrevistas intencionava elucidar as questões relacionadas às características particulares de cada curso, estimular o responsável a falar e refletir sobre a formulação deste, entender os objetivos e aspectos que foram trabalhados nos cursos, como conteúdos e tipos de avaliação realizada.

Na primeira parte, foi feita a 1) identificação do sujeito, e na segunda parte “conversou-se sobre o assunto”, com um roteiro de 15 questões abertas divididas em blocos, sendo o primeiro voltado para a Formação em Sexualidade, investigando a formação dos responsáveis dos cursos, sobre estar apto para trabalhar ou não com a sexualidade ou a Educação Sexual; 2) Conhecimento e postura sobre as TIC, indagando se os responsáveis pelo curso sabiam utilizar as tecnologias, se eles consideravam as tecnologias digitais como uma ferramenta importante para os professores e, conhecer a opinião dos responsáveis pelo curso sobre a implementação de cursos a distância com momentos presenciais, sobre sexualidade e ES; 3) Informação sobre o curso, teve o objetivo de obter informações gerais sobre o curso implementado.

Os cursos a distância sobre sexualidade e educação sexual analisados e disponíveis no mercado, segundo a pesquisa de Rosseti (2015), foram: 1) “Tecnologias e Formação de Professores: interfaces com a temática educação sexual”, do Programa de Pós-graduação em Educação. O público-alvo desse curso incluía professores em espaços escolares formais e tinha como objetivo oportunizar a reflexão crítica e o debate sobre conceitos básicos em relação à sexualidade; compreender o processo de educação sexual como parte inseparável do processo educacional da humanidade; e conhecer a história da sexualidade como importante expressão da construção cultural humana de cada sociedade. Não foi informado sobre a carga horária deste curso.

O curso a distância 2, intitulado “Sexualidade e Formação Inicial: dos currículos escolares aos espaços educativos”, fez parte da coleta de dados de uma pesquisa de mestrado, cujo objetivo consistiu em pensar sobre as discussões acerca da sexualidade nas suas graduações, assim como realizar problematizações e leituras

mais aprofundadas acerca da temática discutida – situação que não aconteceria com um curso somente presencial –, leituras essas que seriam o referencial teórico para os licenciandos construírem seus entendimentos sobre a sexualidade, bem como embasar sua futura prática docente.

O curso 3 “Reflexões e Debates sobre as Práticas Educativas Internacionais em Educação Sexual: questões e factos contemporâneos”, teve como estratégia pedagógica a formação intencional inicial e a formação continuada, com o objetivo de provocar reflexões e debates sobre a sexualidade que se esconde nos currículos escolares, trazendo à tona a própria sexualidade que se silencia em cada um dos envolvidos, estimulando-os a pensar criticamente sobre sua prática educativa intencional, que se movimenta em meio a questões de IST, do HIV/AIDS e da gravidez não planejada.

O curso 4 foi um curso de extensão intitulado “Formação de Educadores e Educação Sexual” e tinha o objetivo de integrar as áreas da Saúde com as áreas da Educação e, em especial, promover e estimular os/as professores/as de todas as áreas a assumir, de forma intencional e emancipatória, o seu papel de educadores/as sexuais, independentemente da sua área de atuação curricular e da faixa etária em que atuam.

Além desses cursos, foram entrevistados dois profissionais do curso Gênero e Diversidade na Escola (GDE). O curso de GDE é um curso inserido na modalidade de formação continuada de professores/as da Educação Básica de escolas públicas do país. Rosseti (2015) selecionou duas aplicações realizadas pelo GDE com um dos 10 melhores cursos do GDE+5. Um deles foi o curso de aperfeiçoamento “Gênero e Diversidade na Escola” (SECAD/MEC1), cujo objetivo era discutir como os profissionais da Educação Básica adquirem conhecimentos acerca da promoção, do respeito e da valorização da diversidade étnico-racial, de orientação sexual e identidade de gênero, colaborando para o enfrentamento da violência sexista, étnico-racial e homofóbica no âmbito das escolas. Aqui o público-alvo eram professores, supervisores, orientadores, diretores, secretários, pedagogos, coordenadores, entre outros.

E o último curso analisado foi o GSEXs, coordenado pelo GDE, de modo semipresencial, com o objetivo de contribuir para a formação de profissionais em educação, em especial professores da Educação Básica. Neste curso havia também a preocupação na elaboração de propostas do uso de diferentes tipos de acervos

culturais no desenvolvimento de atividades curriculares nas diferentes áreas do conhecimento; assim como a utilização de diferentes mídias para esta realização e, por último, incentivar a produção de materiais didáticos de apoio pelos próprios alunos do curso com suas experiências, contribuindo para a promoção da inclusão digital por meio de conteúdos transformadores das culturas discriminatórias de gênero, racial-étnica e de orientação sexual no país (ROSSETI, 2015).

De acordo com essa coleta de dados e das análises dos cursos em relação à ministração dos conteúdos de Sexualidade e Educação Sexual, Rosseti (2015) concluiu que os cursos padecem da falta de continuidade e acompanhamento dos professores, tornando difícil uma avaliação a longo prazo, o que não mostra se o formato e os conteúdos desses cursos realmente foram efetivos. Além disso, segundo a pesquisadora, mesmo que os cursos tenham sido pensados pela ótica de que as tecnologias ajudam os professores a obter uma formação inicial e continuada, e todos os responsáveis pelos cursos se demonstraram favoráveis ao uso das tecnologias digitais como uma ferramenta essencial nas formações voltadas para a Sexualidade e Educação Sexual, sabiam que apenas essa formação não seria capaz de romper totalmente com a visão de sexualidade que todos estão condicionados há séculos, porém ainda poderiam minimizar vivências sexuais repressivas e preconceituosas, tornando imprescindível o contínuo desenvolvimento de iniciativas que promovam essa formação.

### **7.12 Grupo focal: “Mídia e Educação”**

A análise do estudo de nº 12 foi realizado por Brkanitch Filho (2012) como um trabalho de dissertação para obtenção do título de Mestre em Engenharia e Gestão do Conhecimento. O trabalho intitulado *Grupo focal Online, Mídia de Divulgação Interativa, Sexualidade e Educação de Adolescentes*, teve o objetivo de identificar e analisar as implicações do processo de grupo focal *on-line* experienciado e aplicado como ferramenta coadjuvante em educação continuada presencial sobre sexualidade na adolescência.

Para isso, foi realizado o grupo focal *on-line* que ocorreu na Fundação de Assistência Social (FUCAS), entidade de natureza privada, sem fins lucrativos que desenvolve programas sociais voltados à inclusão social e à qualificação profissional

de adolescentes. O método utilizado foi de tipologia fenomenológica<sup>22</sup>, descritiva com a aplicação da experiência do grupo focal com jovens sobre o uso de recursos digitais interativos na *internet*. Em seu instrumento de mídia de divulgação interativa e *on-line*, o grupo foi composto de 13 adolescentes de 14 a 16 anos, os quais receberam um pseudônimo de nomes de personagens gregos.

A experiência do grupo focal *on-line* aconteceu durante uma aula de noções básicas de informática de inclusão digital da FUCAS. No primeiro momento, o pesquisador explicou os assuntos incluídos no tema – gravidez na adolescência; sexualidade; saúde reprodutiva; primeira relação sexual; contracepção; infecções sexualmente transmissíveis/AIDS; violência sexual; sexo e gênero; fases da vida; afetividade; entre outros – para que então os alunos pudessem discutir.

O instrumento utilizado para a instrumentalização do grupo focal foi um programa auxiliar ao *Messenger*, o *eBuddy XMS* que possibilitou o acesso dos adolescentes no grupo “Mídia e Educação” no programa SMS. Logo após esta explicação, foi realizado o bate-papo com os adolescentes, com perguntas sobre sexualidade feitas pelo pesquisador, assim como vários participantes fizeram perguntas que também foram respondidas e discutidas por outros. A interação em grupo desses adolescentes se deu de forma “espontânea” e “autêntica”, possibilitando a livre participação dos usuários da internet em um grupo de discussão sobre temas relacionados à sexualidade. Além disso, o bate-papo configurou-se como um campo adequado para o esclarecimento, a conscientização e a desinibição dos jovens em relação a temas sobre sexualidade.

---

<sup>22</sup> O método fenomenológico foi preconizado por Husserl. Trata-se de um método que se preocupa com a descrição direta da experiência, tal como ela realmente é, não fazendo uso da indução ou dedução para leitura dos fatos (BRKANITCH FILHO, 2012).

Figura 19 - Registro de alguns trechos de 30 minutos do Grupo Focal *on-line*

16/11/2011	14:56:29	Emílio - Psicólogo	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, iris, hera, urano	Tive alguém que perguntou sobre ejaculação precoce	16/11/2011	14:57:12	inanna	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, iris, Emílio - Psicólogo, hera, urano	perguntaram o que é isso
16/11/2011	14:56:51	zeus	apolo, gaia, ares, atena, luna, inanna, afrodite, iris, Emílio - Psicólogo, hera, urano	não	16/11/2011	14:57:13	ares	apolo, gaia, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, iris, Emílio - Psicólogo, hera, urano	não
16/11/2011	14:57:04	Emílio - Psicólogo	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, iris, hera, urano	alguém do grupo saberia responder o que é ejaculação precoce?	16/11/2011	14:57:15	inanna	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, iris, Emílio - Psicólogo, hera, urano	não sabem
16/11/2011	14:57:05	afrodite	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, iris, Emílio - Psicólogo, hera, urano	eu não sei o que é isso	16/11/2011	14:57:23	iris	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, Emílio - Psicólogo, hera, urano	ninguem sabe
16/11/2011	14:57:07	urano	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, iris, Emílio - Psicólogo, hera, urano	o que é ejaculação precoce	16/11/2011	14:57:26	zeus	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, iris, Emílio - Psicólogo, hera, urano	oi
16/11/2011	14:57:09	iris	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, Emílio - Psicólogo, hera, urano	não sei o que é isso	16/11/2011	14:57:32	urano	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, iris, Emílio - Psicólogo, hera, urano	o que é ejaculação precoce
16/11/2011	14:57:09	afrodite	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, iris, Emílio - Psicólogo, hera, urano	e o que acontece	16/11/2011	14:57:37	hera	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, iris, Emílio - Psicólogo, urano	oq é isso ejaculação precoce
16/11/2011	14:57:12	afrodite	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, iris, Emílio - Psicólogo, hera, urano	??	16/11/2011	14:57:42	urano	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, iris, Emílio - Psicólogo, hera, urano	emílio o que é ejaculação precoce
					16/11/2011	14:57:42	Emílio - Psicólogo	apolo, gaia, ares, atena, zeus, luna, inanna, afrodite, iris, hera, urano	é quando o homem goza antes do tempo que ele queria, entende?

Fonte: Brkanitch Filho (2012, p. 93-94).

Essa interação entre jovens e pesquisador por intermédio do ambiente virtual, possibilitou a compreensão de que o acesso à tecnologia e a atividade interativa em rede de computadores sobre sexualidade mostrou-se como dinâmica possível e eficiente para a divulgação interativa, conscientização e meio educativo, com relação a temas sobre sexualidade, doenças e gravidez na adolescência.

Para Brkanitch Filho (2012), esse tipo de metodologia é capaz de expressar emoções e sentimentos diretos, denunciando disposições subjetivas dos participantes, além disso, a não visualização e o pseudônimo das pessoas nos grupos focais em salas de *chat* podem minimizar atitudes preconceituosas e estereotipadas. Porém, diante de uma dinâmica reduzida, os dados coletados em grupos focais *on-line* por meio de mensagens digitais geram conteúdos tão ricos quanto os gerados por meio de grupos focais presenciais.

### 7.13 Vídeo curso, webconferência e fóruns: “Videocurso Educação para a Sexualidade: dos currículos escolares aos espaços educativos”

A tese apresentada por Varela (2019) *Heterotopias e resistências na formação em educação para a sexualidade*, como requisito para obtenção do título de Doutora em Educação em Ciências, teve o objetivo de analisar o “Videocurso Educação para

a Sexualidade” como um espaço permeado de aprendizagens sobre a educação para a sexualidade.

Para tal, ocorreu a produção do “Videocurso Educação para a Sexualidade: dos currículos escolares aos espaços educativos” por intermédio do Grupo de Pesquisa Sexualidade e Escola (GESE), que se propôs a romper barreiras no que se refere às políticas públicas voltadas à educação sexual, permitindo discussões sobre os corpos, gêneros e as sexualidades que permeiam a formação de profissionais da Educação, com o intuito de se trabalhar a sexualidade nas escolas promovendo o diálogo, a problematização, a descontração do discursos de forma natural livre de tabus e preconceitos.

A ideia da construção de um videocurso se deu por compreender que o espaço virtual é um ambiente que permite a vivência da aprendizagem de forma flexível e acessível a muitos, desta forma, segundo Varela (2019), tornou-se instigante articular saberes, conhecimentos e aprendizagens acerca desta temática da sexualidade por meio da internet.

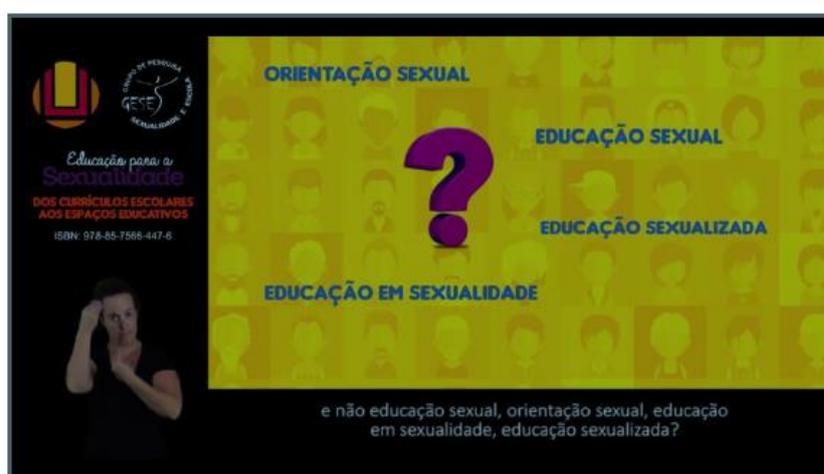
A primeira etapa foi a busca de materiais compreendidos como videoaula pela plataforma *Google*. Foram encontradas videoaulas de diferentes tipologias, como filmagens de professores explicando o assunto; vídeos compostos de narração e transcrição do assunto, mas sem apresentador; videoaulas apenas com imagens, desenhos e esquemas visuais; neste último caso, se assemelhando ao videocurso Educação para Sexualidade, deste programa.

Para cada uma das 11 videoaulas criadas, foi elaborado um roteiro no formato de uma história contada, em que o apresentador narrava as discussões sobre o tema, juntamente com imagens, desenhos, esquemas visuais e organograma. Esses recursos permitiam que o aluno compreendesse as ideias trabalhadas nos vídeos. As videoaulas eram curtas, com duração 10 minutos cada, por isso era indicado que o aluno aprofundasse seus conhecimentos a respeito dos temas discutidos com leituras complementares e participação nos fóruns de discussão indicados no final de cada módulo. Segundo Varela (2019), todos os materiais apresentavam legendas e tradução em libras, oportunizando acessibilidade aos alunos surdos.

Os assuntos trabalhados nessas videoaulas discutiram acerca da educação para a sexualidade, diversidade, gêneros, sexualidade e corpos, temas esses que

aparecem entrelaçados a outras temáticas como *sexting*<sup>23</sup>, HIV/AIDS, violências, currículo e Projeto Político Pedagógico (PPP). Além disso, cada temática adveio das pesquisas realizadas pelos integrantes do grupo de pesquisa em articulação às suas experiências profissionais. As videoaulas foram divididas em quatro módulos, sendo os três primeiros módulos dotados de 3 videoaulas e o quarto módulo contendo 2 videoaulas.

Figura 20 - Tela de um módulo de Educação para a Sexualidade: apontamentos teóricos e conceituais



Fonte: Varela (2019, p. 35).

As temáticas das videoaulas do módulo 1 foram: 1) Educação para sexualidade: apontamentos teóricos e conceituais, que teve como objetivo discutir a educação para a sexualidade, adotada pelo GESE, apresentando definições construídas ao longo do tempo; 2) Educação para a Sexualidade: contexto histórico, que objetivou revisitar a história da educação para a sexualidade no Brasil, a fim de conhecer os movimentos históricos sociais e culturais presentes no espaço escolar; e 3) Identidade e diferença: potencialidades para o debate da diversidade, que pretendeu problematizar o conceito de diversidade e sua relação com identidade e diferença.

<sup>23</sup> “O termo ‘*sexting*’ é a junção das palavras das palavras ‘sex’ e ‘*texting*’, que pode ser traduzida livremente como ‘sexo por mensagens de texto’. Atualmente, a palavra tem um significado mais abrangente e se refere também ao envio de fotos, vídeos e mensagens de áudio. Isso se deve à modernização da prática com o avanço das tecnologias móveis e a chegada de aplicativos de bate-papo, como *WhatsApp*, *Messenger*, *Instagram* e *Snapchat*, que permitiram novas possibilidades. Assim, o *sexting* passa a ser entendido de uma maneira ampla, como a troca de conteúdo erótico pessoal por qualquer meio eletrônico” (SILVEIRA, 2019).

O segundo módulo das videoaulas foi composto pela temática: 1) Identidades de gênero: masculinidade, feminilidades e suas múltiplas possibilidades, cuja finalidade foi discutir sobre como essas identidades de gênero vêm sendo problematizadas reconfigurando esses conceitos; 2) Identidades sexuais: refletindo sobre diferentes posições de sujeito, que problematizou o conceito de identidade, identidade sexual, heterossexualidade, bissexualidade, homossexualidade e assexualidade; 3) Violência de gênero: sexismo e homofobia em destaque, com a pretensão de ampliar conhecimento sobre violência de gênero.

O terceiro módulo contou com as seguintes videoaulas: 1) Corpos em foco: marcadores, inscrições, subjetivação, trabalhando o conceito do corpo no aspecto biossocial; 2) AIDS: entendimento e atualizações, que apontou eixos temáticos dos aspectos do HIV e da AIDS; e 3) *Sexting*: algumas definições, possibilidades e discussões.

O quarto e último módulo apresentou as videoaulas sobre: 1) Sexualidades, Gêneros e Mídias: discutindo os artefatos culturais como espaços educativos, compreendendo a forma como os conceitos de gênero e sexualidade são construídos em diferentes espaços culturais; e 2) Currículo, PPP e Educação para Sexualidade: articulações possíveis, cujo objetivo foi trabalhar os aspectos políticos pedagógicos relacionando-os à educação sexual.

Todas essas videoaulas foram complementadas por fórum, ambientes virtuais de aprendizagem, *webconferências* transmitidas em tempo real, para possibilitar a interação em momentos assíncronos entre cursistas e professores, além de possibilitar a todos o diálogo, as trocas de experiências, os aprendizados e por suprir dúvidas. Embora a vivência do videocurso tenha sido realizada em formato *on-line*, as demais atividades oportunizaram espaços de múltiplas conexões, aprendizagem colaborativa e compartilhamento de conhecimentos.

Na conclusão dos videocursos, os cursistas foram convidados a realizar um trabalho final, com a construção de um Recurso Educacional Aberto (REA)<sup>24</sup>, ou seja, a elaboração e o recurso didático-pedagógico que fosse totalmente digital, com o

---

<sup>24</sup> Recursos Educacionais Abertos (REA) são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa, em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros. Esse formato aberto facilita o acesso e a reutilização dos recursos publicados digitalmente. Eles podem incluir, cursos completos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeo, testes de software, e qualquer outra ferramenta, material ou técnica que possa apoiar o acesso ao conhecimento (CAPES, 2021).

objetivo de estimular os participantes a desenvolverem atividades ou projetos educacionais voltados para a sexualidade em seus espaços de atuação. Ao término das ofertas, foram realizados 209 REDs, organizados em 12 categorias conforme as temáticas apresentadas pelos autores, com base nos assuntos das videoaulas.

Com esse material foram estruturadas mais 10 novas temáticas de videoaulas abordando os aspectos de infância, juventude, abuso sexual, masculinidade, gênero, ciências, feminismos, religião, famílias, saúde sexual e práticas corporais.

Diante de todos os materiais produzidos pelo GESE, a pesquisadora e os cursistas com os REDs, Varela (2019) concluiu que a metodologia de videocurso é um espaço permeado de heterotopias<sup>25</sup>, conforme descrito por Foucault, uma vez que esses espaços possibilitam discussões acerca da educação para a sexualidade na formação de profissionais da educação. Por intermédio dessas videoaulas foi possível criar espaços para diálogos, troca de experiências, vivências dos participantes, criando possibilidades de aprendizado sobre sexualidade na educação no Brasil, e multiplicando a promoção de uma educação pautada nas diferenças e no combate às violências.

#### **7.14 Website: “Papo de Adolescente”**

O trabalho intitulado *Papo de Adolescente: Website sobre Sexualidade e Prevenção de DST/HIV/AIDS para Adolescentes envolvidos na Igreja* foi desenvolvido por Ferreira (2014), para obtenção do título de Doutor em Enfermagem. Esta tese teve o objetivo de descrever o processo de criação de um *Website*, denominado Papo de Adolescente que disponibilizava informações sobre sexualidade e prevenção de DST/HIV/AIDS.

A pesquisa realizada foi a metodológica de validação, realizada por juízes e adolescentes do Programa Pastoral da AIDS da Igreja Católica do município de Fortaleza. A pesquisa foi realizada em duas fases. Na primeira ocorreu a validação

---

<sup>25</sup> Heterotopias é um termo cunhado por Foucault, que vem do prefixo grego *heteros* – que significa diferente, e *topia* – que significa lugar, espaço. Este, em nossa sociedade, se apresenta como a possibilidade de outras vivências, outras experiências em outros espaços diferente daquele com os quais cruzamos sempre. No caso da dissertação de Ferreira, é justamente a possibilidade de inventar distintos espaços no contexto da educação para a sexualidade, como ruas, ônibus, cafés, shoppings etc. (FERREIRA, 2014).

dos juízes nos conceitos de aparência e conteúdo e na segunda houve a validação dos adolescentes também nesses quesitos.

Segundo Ferreira (2014), no primeiro momento da pesquisa, foi realizada uma revisão bibliográfica de estudos sobre *Websites*, educação em saúde e prevenção das DST/HIV/AIDS. No segundo momento foi organizado o grupo focal, com a participação de 9 adolescentes de 17 a 19 anos, da igreja católica, que participam assiduamente das atividades oferecidas, inclusive as de temática sobre sexualidade e prevenção de DST/HIV/AIDS.

As sessões do grupo focal foram auxiliadas por integrantes do Projeto de Pesquisa “Aids, Educação e Prevenção”, da UFCE, e as temáticas abordadas foram: Conhecimentos sobre a Internet (O que eles sabem e quais as ferramentas mais utilizadas); Atitudes na Internet (Como acessam? Como usam? Motivos? Quais dificuldades?); e, por último, Expectativas (ferramentas e conteúdos preferidos por eles, temas, facilidade de acesso e navegação).

Em relação ao grupo, foi realizado na Paróquia Nossa Senhora de Fátima, em cinco sessões. Cada sessão teve duração de 60 a 90 minutos e foi realizada em três momentos, sendo o primeiro momento o de Acolhimento; o segundo momento foi o Desenvolvimento, a Discussão e o Resumo do encontro; e, o terceiro momento contou com a Construção de um *Storyboard* para a criação do *website* Papo de Adolescente. O *Storyboard* é uma ferramenta que faz um esboço do modelo de aplicação que mostrou como os elementos seriam estruturados, como a organização do conteúdo, determinar estruturas de acesso e especificação do conteúdo que era exibido e as mídias utilizadas em cada tela.

Todas as etapas foram registradas por câmera filmadora, gravação de áudio e posterior transcrição dos dados. Ao final de cada sessão foi realizado um diário de campo para o registro de observadores para a análise de dados.

Os assuntos trabalhados no *Website* foram:

- a) Página de apresentação: O que é adolescência, DST/HIV/Aids, Prevenção.
- b) Sobre o site e suas formas de conduta.
- c) Religião: O que é ser um cristão, Virtudes cristãs, Vivência adequada da sexualidade, namoro cristão, Relações sexuais antes do casamento.
- d) Adolescência: O que é a adolescência, Direitos sexuais e reprodutivos.

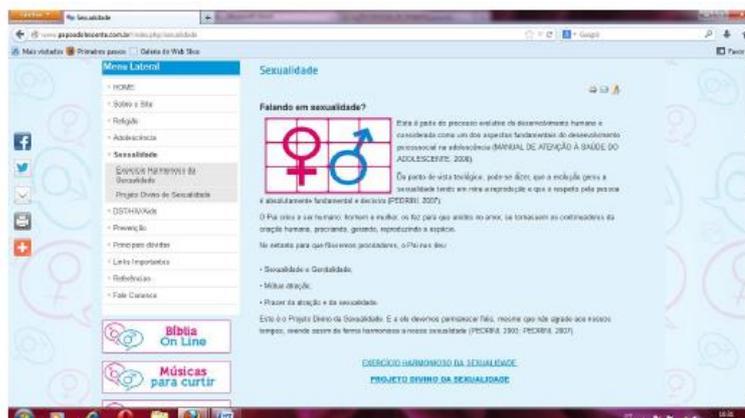
- e) Sexualidade: Falando em sexualidade, Exercício harmonioso da sexualidade e Projeto divino da sexualidade.
- f) DST/HIV/AIDS: Cancro mole, Clamídia e Gonorreia, Doença Inflamatória Pélvica, Donavanose, Hepatites, Herpes, HIV, HPV, HTLV, Linfgranuloma venéreo, Tricomoníase.
- g) Prevenção e principais dúvidas: A prevenção é um aspecto importante, Masturbação, Poluição Noturna, Jogos sexuais, O Ficar.
- h) *Links importantes.*
- i) Referências.
- j) Fale conosco.
- k) Bíblia *on-line.*
- l) Músicas para curtir.
- m) Como conquistar um gato ou uma gata de Deus.

Figura 21 - Página de apresentação do *Website* “Papo de Adolescente”



Fonte: Ferreira (2014, p. 86).

Figura 22 - Página “Sexualidade” do *Website* Papo de Adolescente



Fonte: Ferreira (2014, p. 89).

O *website* foi desenvolvido por meio do sistema operacional *Windows 7* da *Microsoft* com sistema de gestão *Content Management System (CMS)* e baseado na linguagem *Hypertext Processor (PHP)*.

No que se refere à validação do material, foram avaliadas características de aparência e conteúdo tanto pelos adolescentes quanto pelos juízes. A validade de aparência diz respeito à aparência propriamente dita, a de conteúdo é baseada em julgamentos e adequações realizados por especialistas da área. Sendo assim, participaram da pesquisa 14 especialistas das áreas de Enfermagem, Educação em Saúde, teólogos com experiência em sexualidade e prevenção de DST/HIV/ AIDS, além de profissionais com conhecimento de computação e *design*.

Os juízes validaram o *Website* considerando os instrumentos baseados em critérios de autoridade (refere-se à indicação do autor, sua qualificação no *website* e se há mecanismos que possibilitam estabelecer contato com o responsável pelas informações), conteúdo geral (refere-se à conformidade das informações disponibilizadas no site e à relação destas com o objetivo proposto, assim como, avalia a clareza das informações a fim de evitar interpretação errônea por parte dos usuários, apresentação (foi avaliado o desenho gráfico das páginas, a facilidade de navegação, a organização das informações, assim como a didática do website), a confiabilidade (foi analisada a precisão, atualização, confiabilidade das fontes, as normas ortográficas e a digitação) (FERREIRA, 2014). Os juízes da área de Computação julgaram o design avaliando os critérios de autoridade, velocidade, primeira impressão / aparência geral, facilidade de navegação e uso de gráficos.

A validação de aparência e conteúdo realizada pelos adolescentes aconteceu com cinco participantes da catequese e do grupo de jovens da igreja. Eles navegaram pelo *site* Papo de Adolescente e após essa atividade responderam a um questionário via *e-mail* e avaliaram os itens: acessibilidade, usabilidade, funcionalidade, conteúdo,

relevância, eficiência e ambiente. Semelhante à fase de validação pelos juízes, se algum aspecto ou conteúdo do *Website* não fosse aprovado pelos adolescentes, seriam realizados os ajustes necessários para então validá-lo. Após a validação por estes participantes, o *Website* foi disponibilizado na internet para ser acessado.

Ferreira (2014) concluiu que as TIC dão amplitude no que diz respeito ao processo educativo, uma vez que os adolescentes valorizam os espaços de comunicação disponibilizados na internet, além de reconhecerem a facilidade e diversão possibilitada por essas tecnologias. Constatou-se, ainda, que o *Website* *Papo de Adolescente* é válido e constituiu uma ferramenta inovadora para este público, permitindo reflexões e conhecimentos acerca de temas relacionados à sexualidade e prevenção de DST/HIV/AIDS, assunto tão necessário na enfermagem e na Promoção da Saúde do Adolescente.

### **7.15 Questionário e entrevista**

Este estudo refere-se a uma tese de doutorado do Programa de Educação Escolar, apresentado por Milani (2012). Esta pesquisa etnográfica de campo intitulada *Contemporaneidade e educações: mídias digitais nas culturas juvenis*, teve como objetivo principal investigar e analisar sobre os impactos contemporâneos relacionados às culturas juvenis no contexto escolar, especificamente no que se refere à cultura mediada pelas tecnologias da informação, nas quais esse jovem está inserido.

Responderam ao questionário 120 estudantes dos 7º e 8º anos (com idade entre 13 e 16 anos), de uma escola da Rede Estadual da cidade de Matão, no interior do estado de São Paulo. As respostas foram categorizadas e divididas em quatro eixos, dos quais destacam-se dois eixos em relação à sexualidade.

O eixo “Mídias Digitais como favoráveis à interação entre adolescentes nas escolas e fora dela”, em que foram abordadas questões relacionadas à comunicação digital como uma ferramenta de mediação entre os jovens. Neste eixo, a pesquisadora concluiu que os jovens acreditam acompanhar com facilidade o acelerado avanço tecnológico e isso os leva a se sentirem capazes e com domínio de algo que o adulto ainda não domina – “a tecnologia”. Outra conclusão aventada nessa categoria foi a

importância das redes de relacionamento e os jogos no estabelecimento do estar-junto e do divertimento.

O eixo “Múltiplas identificações”, por sua vez, trabalhou a identidade e a identificação de si na sociedade, e Milani (2012) constatou que o etnocentrismo está muito próximo e muito perto do cotidiano, que o corpo, a mídia e consumo estão totalmente interligados no mundo dessa geração, na qual as mudanças e a ostentação são características da cultura juvenil, e que a influência da mídia atua diretamente no corpo e na mente dos adolescentes.

Após o questionário, os estudantes foram convidados para uma entrevista, da qual 20 aceitaram participar. Diante de todo esse material colhido, interpretado e analisado, Milani (2012) concluiu que é imprescindível a articulação do conhecimento e a utilização das TIC para favorecimento dos vínculos entre os jovens, sobretudo no que se refere aos currículos escolares.

### **7.16 Questionário (não nominado)**

A dissertação de Meneghetti (2016), denominada *Dificuldades relatadas por professores do Ensino Fundamental na Implementação de Ações de Educação Sexual*, objetivou ampliar informações e levantar questionamentos sobre as escolhas mais adequadas para se trabalhar este tema.

Para isso, foi realizada uma pesquisa com 81 professores, entre profissionais regulares e outros de reforço escolar do 5º ano do ensino municipal da cidade de Foz do Iguaçu. Sobre a formação desses professores, 64,5% deles tiveram em sua formação a disciplina de Educação Sexual. Os alunos-alvo da educação sexual não participaram como sujeitos da pesquisa, porém foram coletadas algumas informações como idade e sexo para fins de caracterização da população-alvo das ações feitas pelos professores.

Vários aspectos foram abordados no questionário, entre os quais destacam-se as práticas dos professores para trabalhar esse tema na escola. Os resultados indicaram que os professores utilizam com maior frequência livros didáticos, revistas, exemplos reais, filmes, leitura de textos, dramatização para ensinar os conteúdos de educação sexual. Com menor frequência foram indicadas as seguintes práticas: folhetos informativos e convite a especialistas para falar do tema.

Outro aspecto analisado no estudo indicou que muitos professores apenas trabalham a educação sexual nas escolas por fazer parte do conteúdo programático da disciplina que ministram. Os temas abordados pelos professores são aqueles mais voltados para a sexualidade biológica, pois, em primeiro lugar, a temática mais levantada com os alunos refere-se às transformações corporais na puberdade (4,8% das respostas); seguido de gravidez na adolescência (4,6%); ciclo menstrual e DST/AIDS (4,5%). Também trabalhavam com métodos contraceptivos (4,4%); abuso sexual e prostituição na adolescência (4,4%); decisões em relação à sexualidade (4,2%); comportamentos e relações sexuais (4,1%). Em menor escala tratavam de aborto; homossexualidade (3,9%); pornografia e a primeira relação sexual (3,8%); ejaculação (3,6%); pressão dos pares em ser sexualmente ativos (3,5%); e abstinência sexual (3%). Os assuntos relacionados a masturbação (2,9%); prazer sexual e orgasmo (2,8%); sexo oral (2,6%); e sexo anal (2,5%) eram trabalhados pelos professores do estudo com menor frequência.

Isso se deve, segundo os professores entrevistados por Meneghetti (2016), primeiramente pela falta de material adequado para abordar o tema (69,1% das respostas), ou também por insegurança e despreparo dos profissionais frente ao assunto (65,4%), entre outros motivos. Conclui-se que o professor não precisa ser especialista em educação sexual para abordar o assunto com seus alunos na sala de aula, porém existe uma necessidade de que ele seja capaz de articular conteúdos, criar contextos e materiais pedagógicos adequados para reflexões e debate de ideias, e isso exige dele constantes atualizações de seus conhecimentos.

### **7.17 Blog: “Aprender Ciências - Sexualidade”**

A dissertação “*Uma proposta de uso do Blog como ferramenta de auxílio ao Ensino de Ciências nas Séries Finais do Ensino Fundamental*” foi elaborada por Bierwagem (2011) para obtenção do título de mestre em Educação e teve o objetivo de explicitar como o uso de *blogs*, e outras ferramentas tecnológicas como o *e-mail*, *Google Docs*, HQ Digital para auxiliar os alunos a produzirem atividades para a disciplina de Ciências dos Anos Finais do Ensino Fundamental, com a temática sexualidade. Além disso, nessa pesquisa, buscou-se explorar a comunicação, a cooperação, o conhecimento por meio da internet.

Para isso, a autora supracitada realizou uma pesquisa de campo etnográfica conceituando a tecnologia *WebQuest*<sup>26</sup> para o desenvolvimento estrutural de um *blog* em situação pedagógica, assim como observar o uso deste material na interação alunos com alunos, alunos com professores e professores com a tecnologia.

A pesquisa foi realizada com duas salas de 35 alunos cada da 7ª série de uma escola pública municipal de Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, no distrito de Anhanguera - São Paulo. A coleta de dados se deu pela análise do *blog* produzido pela professora, pesquisadora e pela produção dos alunos que postaram suas atividades neste ambiente virtual.

Os elementos da *WebQuest* utilizados no estudo compreenderam a pesquisa direcionada ou orientada na internet. Um exemplo de *blog* pedagógico relaciona-se com a apresentação de portfólios de trabalhos desenvolvidos nas escolas por professores e alunos. Neste *blog* é possível encontrar informações da proposta educativa das aulas, informações das atividades, projetos desenvolvidos por professores e alunos, servindo um espaço de intercâmbio, colaboração, debate e integração *on-line* (BIERVAGEN, 2011).

O *blog* realizado nesta pesquisa foi pensado com base em conversas informais com a professora titular de Ciências, acerca do que ela vinha ministrando nos dois últimos bimestres de 2010. O conteúdo era sexualidade e alimentação e o único recurso utilizado para essas aulas era o livro didático da disciplina. Foi então desenvolvido um *blog* com a temática sexualidade, que é objeto de estudo dessa pesquisa.

A criação do *blog* partiu do conceito de *WebQuest*, explicado anteriormente, pelos trabalhos realizados pelos alunos, postados no *Blog* pelo recurso de pesquisa na internet em *links* sobre sexualidade previamente pesquisados pelas professoras, e a avaliação e conclusão das atividades com uma pesquisa de opinião dos alunos sobre o uso dessa ferramenta, acompanhada de um relatório final.

Para isso, foi consultado o livro didático utilizado pela professora de Ciências e foi pensado sobre subtemas que seriam interessantes para desenvolver com alunos por meio desta ferramenta. Os temas escolhidos foram: sistemas reprodutores

---

<sup>26</sup> “*WebQuest* (do inglês, jornada na Web) é uma metodologia de pesquisa orientada para a utilização da internet na educação, onde quase todos os recursos utilizados para a pesquisa são provenientes da própria web, compreendendo assim uma série de atividades didáticas de aprendizagem que se aproveitam da imensa riqueza de informações do mundo virtual para gerar novos conhecimentos. A *webquest* é construída em cima de uma base teórica construtivista, elaborada por um professor, onde os alunos vão respondendo e construindo seu conhecimento. (WEBQUEST, 2021).

masculino e feminino, fecundação, menstruação, gravidez, métodos anticoncepcionais e doenças sexualmente transmissíveis. Foi realizada também uma pesquisa no *Google* de *sites* confiáveis que tratavam deste tema, para o planejamento das atividades. O *blog* foi construído por meio do provedor *Blogger* do *Google*, por se tratar de uma plataforma gratuita e possibilitar acessos a outras ferramentas, como o *Gmail*. Para este fim foram realizados alguns *gadgets links*<sup>27</sup>.

O título do blog foi “Aprender Ciências – Sexualidade” e o subtítulo “Blog de atividades dos alunos da 7ª série da EMEF Profª Marili Dias”.

Figura 23 - Página do Blog da EMEF Profª Marili Dias



Fonte: Bierwagen (2011, p. 164).

Neste *blog* (Figura 23) foram construídos, primeiramente, a inserção de *gadget links* sobre os temas da sexualidade por meio de materiais como vídeos no *YouTube*, textos e imagens do site da UNIFESP, páginas de professores de Biologia, sites médicos e site de História em Quadrinhos (HQ), desenvolvidos pelo MEC e pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO).

O segundo *gadget* utilizado no *blog*, foi a inserção de um bloco de *links* chamado de Atividades, que foram criados por meio da ferramenta do *Google Docs* como um formulário de orientações para que os alunos realizassem as atividades.

A terceira ferramenta utilizada foi a criação de postagens desenvolvidas pela professora nas quais os alunos pudessem postar seus comentários em alguma mídia digital. Nesta etapa foram realizadas algumas postagens, primeiro com questões

<sup>27</sup> O *Gadget Link* em um *blog* permite acesso a outras páginas da internet, como páginas de busca, de vídeos, imagens, entre outros. Este recurso permite que o construtor do *blog* disponha esses *links* como materiais de consulta, neste caso, o *link* direcionava os alunos a materiais científicos confiáveis e de linguagem adequada para consulta (BIERWAGEN, 2011).

gerais acerca da sexualidade. A segunda postagem trouxe orientações sobre como realizar as atividades 1 a 5 propostas e como postar um texto sobre as diferenças entre o sistema reprodutor feminino e masculino. A terceira postagem foi sobre as atividades 6 a 10, com assuntos referentes a menstruação e tensão pré-menstrual. A quarta postagem era direcionada as atividades 11 a 13 e versava sobre a diferença entre o Jogo dos Espermatozoides e Fecundação real. A quinta postagem compreendeu orientações sobre as atividades 14 e 15 relacionadas aos cinco métodos anticoncepcionais mais comuns. A sexta era referente às atividades 16 a 19 sobre um vídeo de gravidez na adolescência. A sétima apresentou as atividades 20 a 22, sobre as doenças sexualmente transmissíveis. A oitava era referente às atividades 23 a 26, sobre a prevenção das doenças sexualmente transmissíveis com o *link* de uma história em quadrinhos. E, por fim, a nona foi para orientar a atividade 27 sobre a atividade final ou um relatório sobre as atividades realizadas.

Para acesso ao *blog* foi necessária a criação de uma conta no *Google* para todos os alunos. Antes de iniciar as atividades, as orientações foram projetadas e explicadas aos alunos e, na sequência, foi sugerido que os alunos acessassem o *link* para ler os artigos ou assistir aos vídeos sobre o aparelho reprodutor feminino e masculino e, posteriormente, foram postados no *blog* pelo professor. Nas atividades 6 a 10, os alunos ouviram a música da Rita Lee, assistiram a um vídeo sobre menstruação e tensão pré-menstrual e, a partir disso, realizaram um *chat* no próprio *Gmail*. Nas atividades 11 a 13 os alunos assistiram a um vídeo de humor sobre fecundação e jogaram o jogo “Corrida de Espermatozoides”. Após isso eles escreveram uma postagem no *blog* estabelecendo comparação entre a fecundação real e a mostrada no jogo.

Nas atividades 14 e 15 os alunos assistiram a vídeos, leram artigos sobre desenvolvimento do feto, parto normal, gravidez e métodos anticoncepcionais. Com base nas leituras, foi feita a postagem indicada pela professora. Nas atividades 16 a 19 os alunos novamente assistiram a vídeos, leram artigos sobre os mesmos temas e foram solicitados a produzir um vídeo de 3 minutos sobre a prevenção da gravidez por meio do *Windows Movie Maker*. Após essas produções, eles deveriam postar seus vídeos no *YouTube*. Nas atividades 20 a 22 os alunos deveriam acessar os *links* sobre doenças sexualmente transmissíveis e, baseados na leitura realizada, deveriam fazer uma pesquisa na internet sobre três doenças transmissíveis. Em seguida, deveriam tornar o arquivo público por meio do *Goole Docs* e disponibilizar o *link* do arquivo em postagem indicada pela professora. Nas atividades 23 a 26, os alunos deveriam

elaborar um questionário coletivo com três questões sobre DST, buscando questionar junto aos alunos da 6ª série o que sabiam sobre o tema. Este questionário foi elaborado pelo formulário do *Google Docs* e aplicado em 15 alunos da 6ª série; após isso, a professora sugeriu que fosse construída uma história em quadrinhos no site [www.maquinadequadrinhos.com.br](http://www.maquinadequadrinhos.com.br) sobre doenças sexualmente transmissíveis. Após a elaboração da HQ, os alunos publicaram no *blog*. E, por último, na atividade 27, os alunos elaboraram um relatório das atividades desenvolvidas, um roteiro pela professora, no qual continha a introdução, os recursos utilizados para realizar as atividades, o desenvolvimento do trabalho e as conclusões.

Após todas essas atividades realizadas no *blog*, foi feita uma pesquisa de opinião com os alunos por meio do formulário do *Google Docs*, por intermédio da qual Biervagem (2011) concluiu que o uso de um *blog* estruturado por meio de *WebQuest* é um desafio para os professores, uma vez que requer a colaboração de outros profissionais, além de ter que selecionar os recursos disponibilizados *on-line* seguros, confiáveis e suficientes, repensando as diferentes fases/etapas do trabalho. Com os alunos, observou um grande desafio com a familiarização das páginas *on-line*, assim como o desenvolvimento da capacidade de analisar e criticar as informações disponibilizadas.

Outra conclusão obtida é que a escola não propicia a facilidade em termos materiais, sobretudo o tecnológico e o *blog* constitui um trabalho importante para ser usado com os alunos e professores. É importante ressaltar que as tecnologias utilizadas não são novas, mas seu uso é recente nas escolas públicas. Por esta razão, Biervagen (2011) enfatizou as dificuldades no desenvolvimento do trabalho com as TIC na educação nas escolas e no processo de formação de professores, tanto pela falta de recursos ou pela falta de conhecimento destes instrumentos tecnológicos. As escolas precisam reconhecer a importância das TIC e contemplá-las em seu contexto educacional.

### **7.18 Palestra e Blog: WebEducaçãoSexual**

A dissertação de Mestrado em Educação Escolar intitulada *TIC e Educação em Sexualidade: O olhar dos/as do Projeto WebEducaçãoSexual* foi desenvolvida por Conti (2018) e teve o objetivo de investigar com os palestrantes participantes da pesquisa do projeto WebEducaçãoSexual, as percepções sobre suas experiências

com o uso da estrutura *on-line* nas Webconferências, e as relações construídas a partir das participações na modalidade de formação continuada.

Para isso, a pesquisadora utilizou a abordagem qualitativa, descritiva da pesquisa de campo com seis professores que participaram do projeto como palestrantes, sendo dois com formações iniciais e quatro professores universitários. Todos eles eram do sexo feminino, na faixa etária entre 40 e 65 anos, todos com especialização, mestrado e doutorado. Os seis professores pesquisados ministraram as palestras para o projeto de Educação Sexual por meio da Tecnologia.

O projeto WebEducaçãoSexual teve o objetivo de contribuir para a formação contínua em educação sexual de professores, abrangendo as áreas da sexualidade, relações de gênero e diversidade sexual. O projeto pretendeu proporcionar aos profissionais de diversas áreas de conhecimentos, recursos metodológicos, pedagógicos e competências profissionais e pessoais voltados para a educação sexual por meio de *Webinars*.

Figura 24 - Página Inicial do Projeto WebEducaçãoSexual do Centro de Educação a Distância



Fonte: Universidade do Estado de Santa Catarina (2021).

Conti (2018) pretendeu analisar, por meio de entrevistas semiestruturadas, como os professores que palestraram na webconferência (voltada para a formação continuada) vivenciaram sua experiência e as relações se construíram com base nessas incursões. Além disso, eles deveriam relatar experiências sobre o uso de tecnologias digitais na educação em sexualidade, assim como compreender os benefícios e as dificuldades que eles tiveram ao usar este recurso.

A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas semiestruturadas individuais que aconteceram via *Skype* e *Hangout*, gravadas no celular e

posteriormente transcritas. As perguntas que nortearam a entrevista foram: 1) identificação profissional como formação acadêmica; 2) Formação de professores em sexualidade e gênero; 3) Formação continuada por meio das tecnologias digitais, assim como essas tecnologias e suas contribuições no campo da educação em sexualidade. Para isso, a entrevista foi composta de 6 questões que possibilitassem a discussão sobre as TIC tanto na formação continuada, como na Educação Sexual. Além disso, compreender o que eles aprenderam com esta experiência e as dificuldades e facilidades no uso de plataforma *on-line*.

Na coleta de dados, Conti (2018) relatou que embora os participantes fossem de formações iniciais diferentes, em algum momento sentiram a necessidade de trabalhar temas relacionados à educação sexual. Dos 6 professores pesquisados, 4 deles atuavam diretamente com formação em sexualidade e tecnologia; 1 não atuava com o tema sexualidade, mas trabalhava com tecnologias digitais; e 1 atuava com a temática sexualidade e TIC.

De acordo com as respostas da entrevista, foi possível perceber que mesmo tendo formação em sexualidade, o discurso desses profissionais se deu hegemonicamente no aspecto biológico, em que se falava muito sobre os sistemas anatômicos e reprodutores do corpo, reprodução, heterossexualidade e pouco da sexualidade em si, além de mostrar que ainda existe uma confusão que é feita entre os termos “sexo” e “sexualidade”. Foi verificado, também, a importância da prática mais coletiva entre os professores, tanto na emancipação profissional quanto na consolidação da produção de conhecimentos e valores, a fim de estabelecer associações entre a prática, teoria, políticas educacionais, relação entre escolas e alunos, troca de experiências e reflexões sobre a realidade de ensino.

Ainda sobre a formação dos professores pesquisados, Conti (2018) buscou entender se os professores já utilizaram algum tipo de formação *on-line* antes da participação no *Webinar* em questão, e em qual contexto isso tinha acontecido. Foi observado que cinco dos professores tiveram experiências formativas *on-line*, e já haviam utilizado uma plataforma digital. Um deles não teve formação *on-line*, mas já tinha feito a mediação entre ensino e aprendizagem de como os recursos digitais podiam ser usados para transmissão de conhecimento. Valendo-se das respostas coletadas, Conti (2018) concluiu que a formação *on-line* já esteve presente no cotidiano desses profissionais de alguma forma, entretanto, ainda é necessário

estabelecer caminhos bem delimitados para a preparação do uso das tecnologias nas escolas.

Sobre as contribuições da WebEducaçãoSexual na vida profissional, Conti (2018) verificou como tinha sido a complexidade do uso da tecnologia na formação de professores, e identificou dificuldades e facilidades quanto ao seu uso, tanto no que se refere a certo incômodo por ter que falar diante de uma tela e não para pessoas presenciais, quanto na contribuição de troca de experiências e novas reflexões, possibilitando novos conhecimentos sobre o tema dos professores que assistiram à palestra. A esse respeito, Conti (2018) concluiu que os participantes percebem a ferramenta como benéfica para o ensino, pois possibilita a troca de informações, interatividade, assim como uma aproximação entre os professores que trabalham o tema educação sexual, mesmo sendo a distância.

Em relação ao questionamento sobre formação continuada em sexualidade e gênero com o uso das tecnologias digitais, eles concordaram sobre a vantagem de usar tecnologias na formação continuada de educadores pois promovem o rompimento de barreiras espaço-temporais, assim como perceberam a formação enriquecedora pela troca de experiências com pessoas em qualquer lugar do País, possibilitada pela flexibilidade da tecnologia.

Os palestrantes também indicaram recursos para a melhoria contínua da formação *on-line*, como uso de telefones móveis, a fim de que outros profissionais pudessem acessar a formação continuada em Educação Sexual em qualquer lugar e momento. Outros sugeriram o uso de *audiocast* e *podcast*<sup>28</sup> como recursos para essa formação.

Para finalizar, Conti (2018) concluiu que todos os palestrantes dessa pesquisa estão familiarizados com a tecnologia digital, porém o uso desses dispositivos para a formação continuada é totalmente novo para eles. Desta forma, levantou-se a importância da formação continuada não ocorrer somente a educação continuada na temática da sexualidade, mas também utilizar os recursos tecnológicos como ferramentas de educação em todos os âmbitos, para que os participantes

---

<sup>28</sup> *Podcast* é uma ferramenta de veiculação de conteúdos digitais de áudio contendo falas, músicas que são transmitidos via internet e aplicativos em que o ouvinte pode baixar e escutar no momento que lhe for mais conveniente (CONTI, 2018).

compreendam os benefícios do uso de plataformas digitais em diversos contextos educacionais.

### **7.19 Quiz: “Conhecimento sobre HPV”**

O presente estudo analisado foi realizado por Jorge (2016) como dissertação para obtenção do título de mestre em Enfermagem, denominada *Conhecimento sobre HPV (Papilomavírus Humano) e a percepção das adolescentes sobre sua imunização*. O trabalho teve o objetivo de identificar o conhecimento das jovens sobre HPV e a percepção delas sobre a sua imunização, além de produzir um *link* e um *quiz* sobre esses assuntos.

Jorge (2016) usou a pesquisa de campo qualitativa com 7 unidades de Saúde da Família da cidade de Botucatu - SP. Os participantes foram 28 adolescentes do sexo feminino que, em 2014, iniciaram a imunização para a IST na Rede Básica de Saúde desta cidade.

No primeiro momento, foi realizado um levantamento junto à Secretaria Municipal de Saúde, para escolha do público de pesquisa, e posterior envio do convite às futuras participantes. Na primeira fase da coleta de dados foi realizada uma entrevista semiestruturada que possibilitou questões básicas relacionadas aos objetivos do estudo. Uma parte da entrevista referiu-se à caracterização das adolescentes e dos seus responsáveis sobre a orientação recebida nas escolas, sobre a temática e o material recebido do Ministério da Saúde. A outra parte da pesquisa trazia questões voltadas à imunização contra o HPV, a decisão da vacinação, o que conhecia sobre e infecção entre outras perguntas sobre o mesmo assunto. Antes das entrevistas, a maioria das jovens (53,57%) disse não ter recebido orientação na escola e 89,28% relataram não ter recebido o Guia do HPV disponibilizado pelo Ministério da Saúde.

As entrevistas foram gravadas por dispositivos digitais e para a análise foram utilizadas as etapas de Pré-Análise, Exploração do Material, Tratamento dos Resultados, Inferência e Interpretação. Valendo-se dos dados coletados, Jorge (2016) identificou três temas expressivos sobre o HPV e a imunização:

- a) Significações de ter sido vacinada: contemplava sobre a prevenção da doença, a prevenção do câncer, medo da vacina e sem percepção do significado.
- b) Decisão de ser vacinada e suas influências: influência dos meios de comunicação, conversa e influência da família, influência da escola, das amigas e a divulgação da Atenção Básica de Saúde.
- c) Conhecimento sobre HPV: desconhecimento sobre o assunto, transmissão do vírus, causa e confusão sobre o HPV e a imunização.

A análise do eixo temático A foi que a maioria das entrevistadas relacionou a vacinação para a prevenção da doença, mas não sabia ao certo qual doença. Além disso, sobre a prevenção do câncer, apenas algumas jovens associaram a prevenção do colo do útero e a significação da vacina. Uma delas não atribuiu a sua importância em razão da falta de conhecimento sobre o assunto.

Na temática B, sobre a decisão de ser vacinada e suas influências, os resultados foram: a decisão de se vacinar se deu pelos meios de comunicação, tais como comerciais de televisão, pela influência da família e da escola, mesmo que estas duas últimas não tenham dado orientações tão profundas sobre o assunto, o que ocasionou dúvidas nas adolescentes. Além disso, observou-se também a conversa e influência das amigas na decisão de tomar a vacina, assim como a divulgação da Atenção Básica de Saúde sobre a imunização.

Jorge (2016) salienta que a influência da TV já é demonstrada em estudos sobre sexualidade dos adolescentes, em vários quesitos. Além disso, a influência dos pais no comportamento sexual dos filhos depende da qualidade da inter-relação que é estabelecida entre eles, e a falta ou deficiência dessa relação podem ocasionar fatores de risco a essas jovens. Quanto à escola, acredita-se que seja um ambiente oportuno para o desenvolvimento de educação em saúde, pois é neste espaço que os adolescentes recebem informações e conhecimentos importantes para sua vida social e pessoal.

Na temática C, referente ao conhecimento sobre o HPV, os discursos revelaram grande desconhecimento das adolescentes sobre o assunto, sobre a transmissão do vírus e sua causa. Das 28 pesquisadas, apenas uma aluna soube revelar a transmissão viral do HPV como causa do câncer de colo de útero, as demais mostraram confusão entre o que é vacina e HPV. Conforme Jorge (2016), a falta de educação em saúde coloca

essas jovens em situações de vulnerabilidade sobre as IST, e desenvolver ações preventivas a essa população devia ser prioridade para o controle de doenças e fatores de riscos individuais.

Finalizada a etapa das entrevistas, na segunda fase foi desenvolvido um *link* e um *quiz* (de perguntas e respostas) sobre o vírus HPV e a vacina, como uma estratégia de intervenção, a partir da compreensão das meninas a respeito do HPV e sua imunização, conforme as necessidades levantadas no estudo. As perguntas foram realizadas pela pesquisadora com base em instrumentos desenvolvidos na internet. Esta etapa também contou com a participação das 28 adolescentes. O *quiz* foi divulgado no site da Secretaria Municipal de Saúde, como ilustra a Figura 25.

Figura 25 - Página inicial do Quiz sobre HPV e Imunização



Fonte: Jorge (2016, p. 64).

As perguntas do Quiz *on-line* de Jorge (2016) foram: 1) Como você pode se proteger contra o HPV? O HPV é só transmitido por sexo vaginal? A vacina disponibilizada no SUS para meninas, protege contra? Quem toma a vacina contra HPV ainda é necessário fazer o exame Papanicolau? Verrugas genitais é um sinal precoce de Câncer? O HPV é um vírus transmitido sexualmente? Qual tipo de câncer é causado pelo HPV? Se tem o HPV, mas sem sintomas, você ainda pode espalhar o vírus? Você vai saber que tem HPV se você tiver? Quando vacinada, torna-se desnecessário o uso de preservativo?

O resultado do *Quiz* apontou um grande desconhecimento em relação ao HPV e câncer do colo de útero, e que apesar das iniciativas de políticas públicas voltadas a essa campanha de vacinação, ainda é necessário maior investimento em educação

em saúde, atuação nas escolas em divulgações, conscientização para esse público de risco. Segundo Jorge (2016), as adolescentes percebem a importância da imunização e das vulnerabilidades, porém não sabem ao certo sobre a doença, como pegam, transmitem, e acabam aderindo à vacina por conta de comerciais vistos em televisão ou mesmo por exigência dos familiares, mas ainda não conhecem ou refletem profundamente sobre sua importância.

## **7.20 Gamificação: BioMais (Criação, Validação e Aplicação)**

A última análise realizada foi da dissertação de mestrado em Ensino de desenvolvida por Oliveira (2018), intitulada *A Gamificação como estratégia para o Ensino e Aprendizagem de Anatomia e Fisiologia Humana*. A pesquisa foi realizada com o objetivo de elaborar um *software* aplicativo interativo com características gamificadas considerando a temática da Anatomia e Fisiologia Humana, com o intuito de apoiar o ensino-aprendizagem no ambiente educacional. Isso ocorreu por meio do seu emprego com discentes da educação básica e superior, por meio de estratégias pedagógicas metodológicas diferentes que proporcionassem a aprendizagem de forma lúdica, contextualizada, interdisciplinar e efetiva.

Para tal, Oliveira (2018) utilizou a metodologia da pesquisa aplicada, qualitativa e desenvolvimento do *software* denominado BioMais, desde o seu planejamento, elaboração e disponibilização para os alunos. Nesta pesquisa, também foi realizada a caracterização do *software* na análise, tais como: elementos textuais, gráficos, técnicos e de gamificação. Ademais, foi realizada a análise dos questionários sobre a aceitabilidade da ferramenta pelos adolescentes.

Os processos metodológicos na efetivação do *software* no ambiente escolar, ocorreu em quatro etapas: 1. Coleta de dados prévios por meio da aplicação de questionários; 2. Aplicação do *software* com os discentes; 3. Coleta de dados posteriores às utilizações do *software* mediante aplicação de questionários e; 4. Coleta de dados a respeito da aceitabilidade do *software*.

Os conteúdos estruturados no *software* tiveram o intuito principal da compreensão da anatomia e fisiologia humana do sistema digestório, reprodutor, cardiovascular, respiratório, endócrino, muscular, esquelético, excretor, sensorial e

nervoso do corpo humano. Foi eleita essa temática por se tratar de conteúdos obrigatórios ao currículo do Ensino Médio na disciplina de Biologia.

O *software* BioMais teve o objetivo educativo de perguntas e respostas, similar a um *quiz*, que enviava textos, imagens, utilização técnicas de *design* e mecânicas de jogos, para ensinar e motivar os alunos nativos digitais àquela aprendizagem. Após o convite a profissionais da Ciência da Computação, especialista em sistema de informação e desenvolvedor de sistemas para *Web*, e técnico em informática para a elaboração dos elementos visuais, foram realizadas reuniões para discussão sobre elaboração do *design*, mecanismos visuais, de *feedback*, elementos da gamificação, entre outros. Foram utilizadas, ainda, ferramentas como: “*Framework* de Desenvolvimento Multiplataforma *Ionic 2*, *Framework* Angular 2, Linguagem *TypeScript*, HTML e CSS, *NodeJS*, *Apache Cordova*, SDK do *Android* e Editor Atom” (OLIVEIRA, 2018, p. 88).

No que se refere aos materiais de apoio dos conteúdos, foram usados os livros didáticos do Ensino Médio da Educação Básica de acordo com o PNLB, livros clássicos sobre a anatomia e fisiologia humana e artigos científicos *on-line*.

Finalizado o *software*, buscou-se três instituições da cidade de Paranavaí. Sendo um colégio de Ensino Médio regular (com alunos do 2º ano), um colégio de Ensino Médio integrado (alunos de 3º ano) e uma instituição de Ensino Superior (alunos graduandos do 1º ao 4º ano do curso de Ciências Biológicas, participantes ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID). Nas turmas de Ensino Médio (integrado e regular) as atividades aconteceram nas aulas de Biologia com a supervisão da professora da disciplina. No Ensino Superior, as atividades foram feitas nas reuniões semanais do PIBID sob acompanhamento das coordenadoras e supervisoras do programa.

Na coleta de dados prévios com a aplicação de questionário, os alunos tiveram o objetivo de averiguar os conhecimentos científicos prévios sobre a anatomia e fisiologia humana dos sistemas supramencionados, lembrando que havia adolescentes que já haviam estudado as temáticas anteriormente e outros não. As questões apresentadas nesta primeira pesquisa foram dissertativas, associativas, verdadeiro ou falso, múltipla escolha com uma resposta correta e múltipla escolha com mais de uma resposta correta.

Em relação ao desenvolvimento do *software*, as questões seguiram características de contextualização, parametrização, exploração da leitura e questões

operatórias (que exigiam que os alunos pensassem para responder). Além disso, os questionários foram feitos sem consultas a materiais e pontuados individualmente respeitando os mesmos critérios nos três públicos.

Na etapa 2, os alunos experienciaram o uso do BioMais, e nesta experiência apenas dois conteúdos foram abordados (sistema digestório e cardiovascular). Diante do banco de dados de perguntas, em cada acesso eram disponibilizadas 20 perguntas aleatórias sobre o tema, e cada tema possui um banco de questões de 60 perguntas armazenados em sua programação. Os alunos usaram o BioMais cinco vezes ao longo do bimestre, para que eles pudessem ter contato com todo o banco de dados disponível no sistema. As aulas foram mediadas pelos professores da disciplina e a pesquisadora.

O conteúdo das questões envolvia a caracterização anatômica dos órgãos e estruturas, localização, funções gerais e específicas do órgão, produção de substâncias, funções e sua importância, mecanismo de transporte de substância, processos involuntários, patologias e mecanismos biológicos em geral. Embora a pesquisa tenha sido feita em relação apenas aos sistemas digestórios e cardiovasculares, a aplicação dessas características era possível para outros sistemas anatômicos e fisiológicos presentes no *software*. Nesta etapa, ainda foi incentivada a comunicação entre os alunos, visando à interação deles para o enriquecimento dos conhecimentos trocados durante a experiência.

A coleta de dados após a utilização do *software* também teve a aplicação de um questionário, referente ao conhecimento científico do tema estudado, com a finalidade de averiguar os conhecimentos científicos apropriados pelos alunos posteriormente ao término das utilizações do *software* em sala de aula. E foi possível avaliar, por meio de uma média aritmética, os melhores resultados com os alunos que nunca tiveram contato com o tema versus os alunos que tiveram contato ao conteúdo. Além disso, foi possível, por intermédio dessa análise comparativa, entender as condições de acesso ao conhecimento em sala de aula, da mediação dos professores e as implicações positivas e negativas dos resultados.

Por último, a coleta de dados, na aceitabilidade do *software*, teve a finalidade de conferir a maneira como este foi recebido pelos alunos. Para isso, foi realizada a análise das respostas dos alunos nos questionários, bem como os discursos deles presentes na justificativa das questões e nos comentários finais. Aqui as perguntas

foram feitas de forma aberta, a fim de obter críticas, sugestões, elogios etc., com opções como escala de *Likert* e *Phase Completion*, que possibilitava informações sobre o assunto sem prejudicar a tabulação.

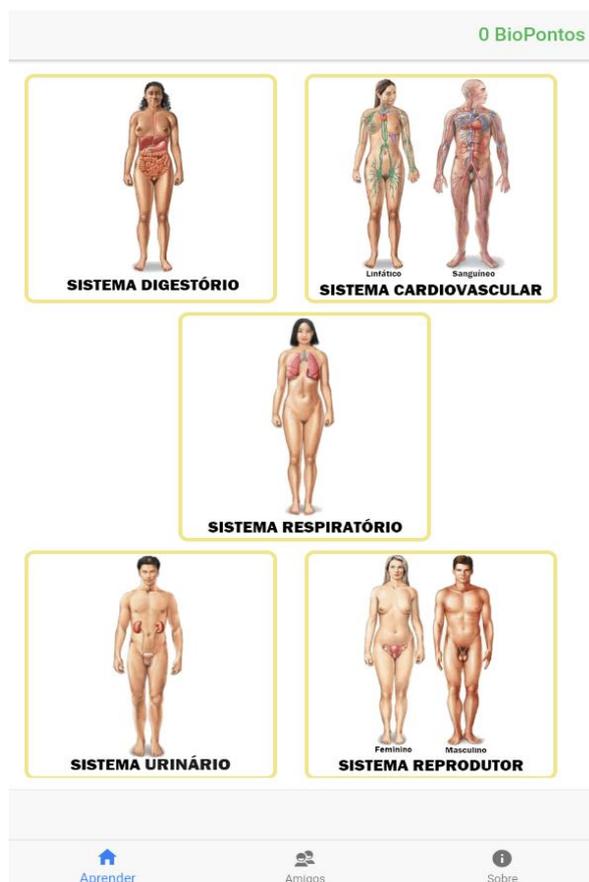
Após o critério de aceitabilidade, o projeto foi submetido para aprovação à Plataforma Brasil, uma base nacional e unificada de registros de pesquisas envolvendo seres humanos para todo o sistema CEP/Conep.

Atualmente, o aplicativo se encontra disponível na plataforma do *Google Play* em formato de aplicativo para dispositivos móveis de forma livre e gratuita. Ele conta com cinco grupos de estudo – sistema digestório, cardiovascular, respiratório, urinário e reprodutor – consistindo em um game de perguntas e respostas com a temática da Anatomia e Fisiologia Humana nestes temas.

Ao iniciar o aplicativo, são visualizadas três abas: “Aprender”, “Amigos” e “Sobre”.

No modo aprender, o aluno clica no grupo de estudo referente ao sistema do corpo humano que deseja jogar e, ao iniciar, o grupo selecionado apresenta questões aleatórias sobre a temática escolhida, conforme imagem da Figura 26.

Figura 26 - Interface inicial do app BioMais com os grupos de estudos disponíveis



Fonte: Oliveira (2018, p. 103).

A aba “Amigos” demonstra um *ranking* de pontuação do jogo e no modo “Sobre” é possível ver informações sobre o aplicativo.

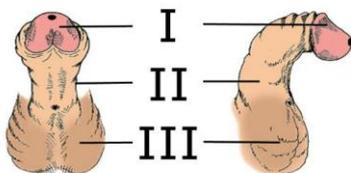
Na aba “Aprender”, ao selecionar o grupo desejado, o *software* apresentará de modo aleatório as questões do jogo, sobre conteúdos acerca das características explanadas acima. O BioMais conta com seis modelos diferentes de questões: modelo associativo, múltipla escolha com uma resposta correta, múltipla escolha com múltiplas preposições, alterando sua apresentação com imagens ou *Graphics Interchange Format* (GIF).

As questões com padrão associativo caracterizam-se por uma imagem estática, com estruturas enumeradas e seis alternativas textuais. Nesta questão, o usuário deveria se inteirar do conteúdo da figura, entender o comando na questão e relacionar as alternativas formando pares entre elas por intermédio de cliques, “confirmando” a resposta no final da escolha.

Figura 27 - Modelo de questão 1:  
Sistema Reprodutor

0 BioPontos

O sistema genital masculino humano compõe-se de órgãos externos e internos. Na figura abaixo, encontra-se representada a anatomia externa da genitália masculina. Sob este aspecto, com base na figura e em seus conhecimentos, determine as estruturas I, II e III por meio de toques nos pares com as alternativas correspondentes.



III	Pênis.
II	Glande.
I	Escroto.

CONTINUAR

Fonte: Oliveira (2018, p. 106).

O modelo da questão 2 (Figura 28) foi caracterizado por múltipla escolha, com várias respostas corretas. Nesta questão o aluno deveria ler o enunciado e as respostas, clicando nas alternativas que ele acreditava estar corretas, finalizando no botão “verificar”. O aluno somente avançava para a próxima questão se selecionar todas as alternativas corretas ou, se assinalar uma incorreta.

Figura 28 - Modelo da questão 2: Sistema Digestório

0 BioPontos

A Síndrome de Sjögren é uma doença auto-imune que pode afetar as glândulas salivares causando boca seca. Sabemos que a saliva desempenha funções específicas na cavidade oral, importantes para o processo digestivo. Sob esse aspecto, pacientes com esta doença poderão apresentar dificuldade na execução de que processos na cavidade oral? Assinale todas as alternativas que julgar verdadeiras.

Digerir proteínas e lipídeos.

Neutralização de substâncias ácidas.

Umedecimento da cavidade oral e facilitação da deglutição.

Produzir hormônios para o controle da digestão.

Início da digestão do amido por meio da ptialina.

Umedecimento de alimentos secos.

VERIFICAR

Fonte: Oliveira (2018, p. 107).

O modelo da questão 3 (Figura 29), com padrão associativo, continha no enunciado seis alternativas, das quais três eram compostas de elementos textuais e outras por imagem. Aqui a intenção era de que o aluno interpretasse o enunciado, identificasse o comando, analisasse as imagens e os textos correspondentes a ela. Para responder, o aluno deveria relacionar as alternativas das imagens com as de texto por meio de cliques, e clicar em “continuar”.

Figura 29 - Modelo da questão 3: Sistema Respiratório

0 BioPontos

O sistema respiratório, por ser delicado, pode ser acometido por algumas doenças. As figuras nas alternativas abaixo demonstram os principais sintomas de três doenças distintas do trato respiratório humano. Sob esse aspecto, a partir de seus conhecimentos sobre o assunto, relacione as figuras com as informações mais adequadas, por meio de toque nos pares.

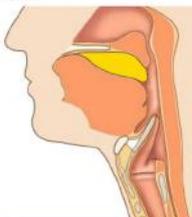
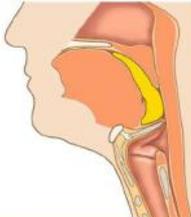
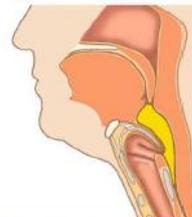
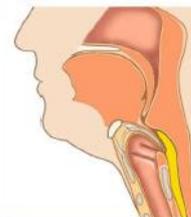
	<p>Asma: inflamação dos brônquios, estreitando a passagem do ar.</p>
<p>Enfisema: destruição dos alvéolos, decorrente do hábito de fumar.</p>	
	<p>Sinusite: inflamação na mucosa dos seios da face, localizados em torno do nariz.</p>

CONTINUAR

Fonte: Oliveira (2018, p. 108).

No modelo 4 (Figura 30), as questões foram caracterizadas por um padrão de múltipla escolha, com apenas uma resposta correta. Contém um enunciado, uma imagem em formato GIF animado e quatro alternativas em formato de texto. Aqui o aluno precisava compreender o enunciado da questão, identificar o comando, analisar o GIF animado e assinalar a alternativa que julgasse adequada por meio de um clique. Em seguida, deveria confirmar a sua resposta clicando em “verificar”.

Figura 30 - Modelo da questão 4: Sistema Digestório

0 BioPontos	0 BioPontos	0 BioPontos	0 BioPontos
<p>O GIF demonstra o processo de ingestão do bolo alimentar, que passa pela boca, faringe e é conduzido para o esôfago, facilitado por uma estrutura presente no início da laringe, acima da glote. Contudo, algumas vezes, essa estrutura falha por algum motivo ocasionando o engasgo, causado pela obstrução da traqueia. Sob esse aspecto, determine a estrutura mencionada e sua função, assinalando a alternativa mais adequada.</p> 	<p>O GIF demonstra o processo de ingestão do bolo alimentar, que passa pela boca, faringe e é conduzido para o esôfago, facilitado por uma estrutura presente no início da laringe, acima da glote. Contudo, algumas vezes, essa estrutura falha por algum motivo ocasionando o engasgo, causado pela obstrução da traqueia. Sob esse aspecto, determine a estrutura mencionada e sua função, assinalando a alternativa mais adequada.</p> 	<p>O GIF demonstra o processo de ingestão do bolo alimentar, que passa pela boca, faringe e é conduzido para o esôfago, facilitado por uma estrutura presente no início da laringe, acima da glote. Contudo, algumas vezes, essa estrutura falha por algum motivo ocasionando o engasgo, causado pela obstrução da traqueia. Sob esse aspecto, determine a estrutura mencionada e sua função, assinalando a alternativa mais adequada.</p> 	<p>O GIF demonstra o processo de ingestão do bolo alimentar, que passa pela boca, faringe e é conduzido para o esôfago, facilitado por uma estrutura presente no início da laringe, acima da glote. Contudo, algumas vezes, essa estrutura falha por algum motivo ocasionando o engasgo, causado pela obstrução da traqueia. Sob esse aspecto, determine a estrutura mencionada e sua função, assinalando a alternativa mais adequada.</p> 
<p>Epiglote: fechamento da glote, evitando a entrada do bolo alimentar no sistema respiratório.</p> <p>Laringe: fechamento do esôfago, evitando a passagem do alimento no sistema respiratório.</p> <p>Faringe: abertura da glote, evitando entrada de ar no esôfago.</p> <p>Esfíncter: fechamento da glote, proporcionando a passagem de ar no sistema respiratório.</p>	<p>Epiglote: fechamento da glote, evitando a entrada do bolo alimentar no sistema respiratório.</p> <p>Laringe: fechamento do esôfago, evitando a passagem do alimento no sistema respiratório.</p> <p>Faringe: abertura da glote, evitando entrada de ar no esôfago.</p> <p>Esfíncter: fechamento da glote, proporcionando a passagem de ar no sistema respiratório.</p>	<p>Epiglote: fechamento da glote, evitando a entrada do bolo alimentar no sistema respiratório.</p> <p>Laringe: fechamento do esôfago, evitando a passagem do alimento no sistema respiratório.</p> <p>Faringe: abertura da glote, evitando entrada de ar no esôfago.</p> <p>Esfíncter: fechamento da glote, proporcionando a passagem de ar no sistema respiratório.</p>	<p>Epiglote: fechamento da glote, evitando a entrada do bolo alimentar no sistema respiratório.</p> <p>Laringe: fechamento do esôfago, evitando a passagem do alimento no sistema respiratório.</p> <p>Faringe: abertura da glote, evitando entrada de ar no esôfago.</p> <p>Esfíncter: fechamento da glote, proporcionando a passagem de ar no sistema respiratório.</p>
VERIFICAR	VERIFICAR	VERIFICAR	VERIFICAR

Fonte: Oliveira (2018, p. 109).

O modelo da questão 5 (Figura 31) foi caracterizado por um padrão de questão de múltipla escolha com apenas uma resposta correta. Nesta questão continha um enunciado, uma imagem estática e quatro alternativas em formato de texto. Aqui o aluno precisava ler o enunciado e inteirar-se do seu conteúdo, identificar o comando, observar a figura e assinalar a alternativa que julgasse adequada, clicando na resposta e, por último, deveria clicar no botão “verificar”.

Figura 31 - Modelo da questão 5:  
Sistema Reprodutor

0 BioPontos

A chegada de um filho exige muitas responsabilidades e, se a mulher ou casal não se encontram preparados, o uso de contraceptivos reversíveis é altamente indicado. Na figura abaixo, encontram-se os principais contraceptivos utilizados no Brasil. Sob este aspecto, assinale a alternativa que corresponda a I, II, III, IV, V e VI, respectivamente.



I



II



III



IV



V



VI

Camisinha feminina, camisinha masculina, dispositivo intrauterino (DIU), espermicida, diafragma e pílula anticoncepcional.

Camisinha masculina, camisinha feminina, diafragma, espermicida, dispositivo intrauterino (DIU) e pílula anticoncepcional.

Camisinha feminina, camisinha masculina, dispositivo intrauterino (DIU), diafragma, espermicida e pílula anticoncepcional.

Camisinha masculina, diafragma, camisinha feminina, espermicida, pílula anticoncepcional e dispositivo intrauterino (DIU).

VERIFICAR

Fonte: Oliveira (2018, p. 110).

O último modelo de questão foi o de múltipla escolha, em que o aluno precisava ler o conteúdo, identificar o comando, e selecionar apenas uma alternativa correta, por meio do clique. Ao se sentir seguro com sua resposta, deveria clicar no botão “Verificar”.

Figura 32 - Modelo de questão 6:  
Sistema Reprodutor

0 BioPontos

A pílula do dia seguinte é um método contraceptivo de emergência, usado apenas quando método contraceptivo habitual falha ou é esquecido. Podem ser compostas de estrógeno e progesterona ou apenas progesterona em concentrações altíssimas, o que pode levar a problemas de saúde se utilizadas habitualmente. Sobre a ação da pílula no organismo, assinale a alternativa correta.

Atua na destruição do ovócito II por anticorpos estimulados pelos hormônios da pílula, impedindo assim a fecundação.

Atua impedindo a nidação, inibindo ou retardando a ovulação e aumentando a viscosidade do muco vaginal, dificultando a locomoção dos espermatozoides.

Atua aumentando a camada de endométrio, inibindo ou retardando a ovulação e estimulando a autodestruição dos espermatozoides ao chegarem no útero.

Atua diminuindo a viscosidade do muco vaginal, aumentando a velocidade de locomoção dos espermatozoides, até que cheguem às tubas uterinas, onde são destruídos.

VERIFICAR

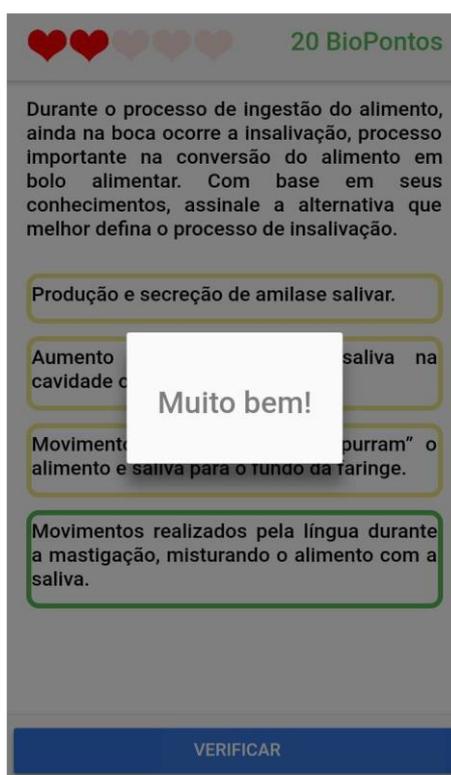
Fonte: Oliveira (2018, p. 111).

Os seis modelos de questões foram realizados para que o *software* não se caracterizasse por apenas um único padrão de resposta, evitando que esse se tornasse maçante, monótono, repetitivo e desestimulante. Conforme informado acima, também se levou em consideração: contextualização, parametrização, exploração da leitura e proposição de questões operatórias, o que tornou o BioMais ser um recurso com elementos de gamificação tornando-o um aplicativo educativo com características de jogos e outros recursos que favorecem seu manuseio, durante a abordagem das questões.

Os elementos de *gamificação* e *feedback* foram utilizados no *software* com o objetivo de estimular os alunos a buscar acertos e, conseqüentemente, o aprendizado, por meio das emoções positivas que podiam ser desencadeadas na integração do jogo com o usuário. Esta integração permite que um jogador se veja inserido no sistema, cativando-o e motivando-o a permanecer neste ambiente. Quando o jogador acertava integralmente a questão, ele era notificado com mensagens de “Correto”, “Muito bem”, “Continue Assim” e “Parabéns”, com sons que reforçam de forma positiva sua escolha.

Outro elemento de gamificação no BioMais foi a pontuação. Assim, diante de cada acerto, eram concedidos ao jogador 10 pontos denominados de BioPontos, acumulados na parte superior da tela. Outro recurso que foi incorporado ao aplicativo, que visava à motivação dos alunos, consistia nas divisas (elementos simbólicos representados por corações), que destacavam se os objetivos foram cumpridos ou estiveram em constante progresso dentro do jogo.

Figura 33 - *Feedback* positivo de integração com o jogador



Fonte: Oliveira (2018, p. 114).

Ao conquistar todas as divisas, ou seja, ao responder cinco questões consecutivas corretamente, o jogador recebia como bônus cinquenta *BioPontos* extras, possibilitando um montante ainda maior de pontos ao final do jogo, caracterizando um *loop* de engajamento. No caso de questões respondidas incorretamente, os *BioPontos* eram mantidos, sem acréscimo nem decréscimo da pontuação, com exceção das divisas, que reiniciam sua contagem.

No caso da resposta incorreta, o aluno era notificado com a mensagem “Vamos relembrar” e encaminhado para o *feedback* de conteúdo, de tal forma que o aluno compreendesse o conhecimento científico sem desmotivá-lo ou dar ênfase ao erro

como um elemento negativo. Lembrando que o aluno, quando não tem o retorno de uma informação adequada, pode se sentir perdido e desmotivado, e é nesse sentido que o BioMais constituiu um valioso *feedback* para o aprendizado e a motivação para este.

Figura 34 - *Feedback* de conteúdo do sistema reprodutor



Fonte: Oliveira (2018, p. 118).

No quesito de pontuação também como um reforçador da aprendizagem e desenvolvimento, quando um aluno completava as 20 questões aleatórias de um grupo de conhecimento, o aplicativo atribuía a pontuação final do usuário e, mesmo ao finalizar o jogo, o aluno poderia retornar ao modo “aprender” e selecionar o mesmo tópico de estudo para jogar novamente ou selecionar outra temática de outro grupo de estudo; ou ainda finalizar o processo, saindo do aplicativo. A pontuação final era de 400 BioPontos.

Sobre os recursos facilitadores, o aplicativo possui dois recursos facilitadores de manuseio, o *design* responsivo e o *scrolling*. O primeiro se refere a um recurso que organiza o conteúdo da melhor forma a ser apresentado na tela, já o segundo oferece a possibilidade de rolagem da tela para ver todo o conteúdo.

A partir do desenvolvimento deste *software* BioMais em que foi trabalhada a Anatomia e a Fisiologia Humana de cinco grupos do corpo humano, os alunos que tiveram acesso ao aplicativo para aprendizado dos dois grupos obtiveram diferenças

acentuadas no aproveitamento da aprendizagem, em relação aos alunos que não tiveram acesso ao aplicativo, o que considerou o *software* como um instrumento mediador muito favorável no processo de aprendizado em sala de aula. Além disso, os alunos que se manifestaram verbalmente, informaram que ao terminarem suas respostas, se interessaram em ajudar no “*game*” do colega, constituindo o fator de engajamento dos envolvidos no processo de aprendizado.

Oliveira (2018), na comparação dos resultados por instituição e grupos, concluiu que, a partir dos dados obtidos na análise dos acertos dos questionários, houve um índice médio de 181,3% de aproveitamento e aprendizagem do conteúdo para os discentes que utilizaram o BioMais para estudo, em contraposição a 33,6% que não utilizaram o instrumento.

O *software*, neste sentido, contribuiu de modo positivo, independentemente das condições educacionais, uma vez que foi utilizado tanto com discentes que já haviam visto o conteúdo, quanto com os que nunca o haviam estudado e, ademais, com alunos que estudaram as temáticas concomitantemente ao uso do *software*, permitindo concluir que a utilização de *softwares* como objetos educacionais gamificados contribui na criação de um ambiente ímpar de aprendizagem, com a eficácia na retenção da atenção do aluno e o desenvolvimento de sua cognição perante aquela temática.

Essa seção, com diferentes práticas e intervenções sob a temática de sexualidade, mostrou que se tornou um campo de pesquisa importante e emergente na área da saúde pública, e também nas instituições de ensino. Embora as escolas, por um tempo, tenham se distanciado da ludicidade em sua prática cotidiana, atualmente reconhecem a importância do lúdico em sua prática e já se utilizam de ferramentas tecnológicas como recursos pedagógicos, reconhecendo que elas são capazes de desenvolver e articular conteúdos de educação e saúde sexual de forma mais inovadora e interativa.

## **8 REFLEXÕES SOBRE OS RECURSOS LÚDICOS COM OU SEM TECNOLOGIAS DIGITAIS UTILIZADOS PARA O ENSINO DA EDUCAÇÃO SEXUAL**

A escola, em sua função educacional, é responsável por ações que venham promover o desenvolvimento intelectual, social e cultural dos indivíduos. A sexualidade, por sua vez, perpassa todas as fases de formação dos discentes e os modelos aprendidos na família e escola são importantes para sua formação pessoal e adoção da educação e saúde sexual (FURLANETO *et al.*, 2018).

Apesar de existirem documentos oficiais, cartilhas, pesquisas sobre questões de gêneros e sexualidades a serem trabalhados com alunos das escolas do Brasil, estudos mostraram que os professores são os principais responsáveis por abarcar essa temática dentro das escolas, mas muitas vezes não têm acesso a esses documentos ou mesmo capacitação necessária para trabalhar o tema.

Na análise realizada nos 25 trabalhos desta dissertação, observou-se que quando o tema é a “sexualidade”, existe uma lacuna em termos pedagógicos, metodológicos e na estratégia de uma formação sistematizada, o que conseqüentemente aumenta o risco de comportamentos repressivos, punitivos e discriminatórios em relação ao tema, evidenciando, então, a carência da educação sexual nas escolas e em outros ambientes nos quais esse assunto poderia ser trabalhado com jovens e adultos

Ainda assim, encontram-se dificuldades em se trabalhar a sexualidade humana no Brasil. Para Figueiró (2010) e Louro (2008), a dificuldade em abordar esse assunto nos diversos ambientes, até mesmo nos espaços escolares, estaria relacionada com a própria constituição histórica da palavra. A considerar a prática higienista e médica envolvida no termo, a repressão da liberdade de expressão sexual, a sexualidade como reprodução alinhadas a crenças religiosas, levaram a sexualidade e a educação desta a serem vistas como um tabu pela sociedade em geral. Esse ponto de vista influencia até os dias de hoje, tanto nas dificuldades de diálogos nas escolas quanto na deficiência de capacitação de professores. Isso permite que apenas alguns assuntos sejam trabalhados, tais como reprodução, questões biológicas e corporais, algumas IST e, conseqüentemente, alguns comportamentos e práticas preventivas.

Nos estudos, foi observado que além de faltar uma sistematização de formação para que seja trabalhada essa temática com os professores, parece também existir temor, e sentimento de insegurança, vergonha por parte desses, além do receio de se

trabalhar com o tema seja por questões pessoais, religiosas, de crenças seja por provocar conflitos ao trabalhar a educação sexual nesses ambientes, conforme aponta a pesquisa de Meneghetti (2016), destacada por Lorenzi (2017) neste estudo. Destarte não apenas as escolas têm dificuldades de soluções para trabalhar essa questão, mas também existe uma fragilização do corpo docente na transmissão dessa informação.

Essa ineficiência no que se refere às intervenções informativas no campo da educação sexual, segundo Furlanetto *et al.* (2018), é de que se não houver melhorias dos fatores voltados para a reflexão crítica destes assuntos, assim como a capacitação dos professores na aprendizagem de estratégias didáticas diferenciadas para trabalhar a educação sexual, o tema poderá perder o objetivo maior que é o de autocuidado para esses jovens.

Além disso, com o aumento exponencial do uso de recursos tecnológicos, conforme tratado em grande parte dos estudos, os adolescentes devem ser protagonistas na busca de novos conhecimentos e informações, portanto é papel das instituições governamentais e institucionais promover debates e discussões dessas reflexões para que o jovem tenha a autonomia para a tomada de decisões e o acesso aos serviços de saúde disponíveis, sejam eles por meios digitais tecnológicos ou mesmo por meios físicos. Portanto, de acordo com os resultados levantados nos estudos, as ações de educação sexual em diferentes espaços necessitam de avanços pedagógicos, metodológicos e científicos estratégicos, como apontam Furlanetto *et al.* (2018).

Nos estudos levantados, o resultado obtido foi de que, embora haja conflitos que perpassem o tema educação sexual em suas propostas de intervenção, os recursos lúdicos com inclusão de tecnologias digitais possibilitam a apresentação do assunto de modo significativo e mais próximo da realidade de muitos indivíduos de diferentes faixas etárias, que fazem parte da geração que cotidianamente utiliza-se de recursos tecnológicos digitais.

Os 25 estudos identificados e analisados nesta pesquisa bibliométrica possibilitaram conhecer os principais sujeitos investigados, os programas *stricto sensu* que mais trabalham o assunto, o perfil dos pesquisadores, as características das pesquisas de forma geral, bem como o modo como o tema foi apresentado por eles,

com intervenções diversificadas, implantação de recursos lúdicos, muitas vezes integrados a tecnologias digitais e outras vezes não.

A questão é que a partir de problemáticas discutidas em cada estudo, percebeu-se a relação entre o tema sexualidade com os desafios reais que acompanham as diferentes regiões do Brasil. A temática sexualidade é trabalhada mais fortemente em regiões que possuem algum tipo de necessidade relacionada à falta da educação sexual de sua população. Essas situações levam universidades a criar programas, grupos e demais intervenções para suprir essas lacunas. (AGENCIA BRASIL, 2017; MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2018).

Conhecer os programas, os pesquisadores e as temáticas por eles desenvolvidas permitiu compreender que determinadas regiões do Brasil, como a região Sul, a Sudeste e, em especial, o Nordeste enfrentam desafios e dificuldades provenientes do tema educação sexual, relacionados especialmente a questões tais como: aumento de incidência para Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST), gravidez precoce, violência interpessoal/autoprovocada seguidas de outros tipos de abusos e violências sexuais coercitivas, principalmente em crianças e adolescentes do sexo feminino.

Além disso, observou-se que a temática educação sexual é um tema comumente investigado por pesquisadoras e orientadoras do gênero feminino nessas instituições de ensino, uma vez que mulheres são as que estão mais presentes em cursos de enfermagem, educação, educação escolar, nos programas e universidades do Brasil, cursos esses que estão à frente nas pesquisas no que se refere a sexualidade e educação sexual.

As contribuições que este estudo traz para a área de ensino e tecnologias digitais, é de que o uso de recursos lúdicos com tecnologias possibilita formas diversificadas de atuação, resultando trabalhar temas em um formato mais atual, interessante, divertido e “leve”. Ao utilizar estratégias como o lúdico e o tecnológico, todos os envolvidos – educadores, instituições – poderão se aproximar dos adolescentes, estreitar vínculos, promover o engajamento nas ações e desenvolver novos vetores de conhecimento. Quando este novo conhecimento é aplicado levando em consideração a ludicidade ou a tecnologia, a proposta de aprendizagem se torna mais interessante, divertida e “leve”, devido ao teor de brincadeira que a ludicidade carrega e, ao mesmo tempo, significativa para que adolescentes e adultos que estão imersos na tecnologia, sintam-se convocados e motivados a expressarem suas ideias

e opiniões sobre o tema com menos preconceitos e tabus. Enquanto jogam e realizam atividades com caráter lúdico, os indivíduos são convocados a responder questões que integram conhecimento, informação e reflexão de temas importantes em seu cotidiano.

Uma outra forma em que o lúdico foi citado, foi com o uso da gamificação. Percebeu-se, com os estudos, que esta é mais uma proposta de se usar o lúdico na aprendizagem (com tecnologia ou sem) com indivíduos inseridos neste contexto digital e dos games. A Gamificação é uma metodologia ativa que tem demonstrado ser uma eficiente metodologia de ensino, uma vez que o aluno é um agente ativo do seu processo de conhecimento, além de ser uma ferramenta que instiga a resolução lúdica, cria critérios de aprendizagem, conseqüentemente, tornando o aprendizado mais atrativo, menos repetitivo e entediante (DIEDRICH, 2019). Por estas e outras questões, ao analisar as pesquisas, ficou evidente, que a gamificação traz para a educação contribuições importantes para melhoria do ensino. Sua estrutura dinâmica, com suas diferentes mecânicas como missão, conquistas, pontuações e recompensas, colocadas na ferramenta, se bem planejada e executada, promove o processo de ensino e aprendizado proporcionando descontração, motivação, engajamento e boa aceitação por parte dos estudantes.

Em suma, sobre as ações levantadas que trabalharam o fator lúdico, concluiu-se que a proposta de discutir a mesma informação com diversas intervenções possibilita que o tema se torne mais significativo e ao mesmo tempo envolvente, promovendo maior engajamento dos estudantes e maior capacitação dos docentes e educadores quando o assunto era educação sexual.

Segundo Zappe, Alves e Dell'aglio (2018) o comportamento sexual de risco com) maior prevalência entre os jovens é o não uso de preservativos ou qualquer outro método contraceptivo, seguido de idade precoce da iniciação sexual, múltiplos parceiros e estabelecimento de relações sexuais em troca de benefícios materiais. O estudo e a exposição desses assuntos por meio de metodologias ativas, como jogos, entre outros recursos lúdicos possibilitam que profissionais discutam, exponham e trabalhem a mudança de comportamento sexuais de crianças e adolescentes. A considerar que a IST, gravidez precoce, HIV/AIDS, são potencialmente capazes de ameaçar a saúde física ou mental. Estes jovens, por não reconhecerem as conseqüências de tais problemáticas, frequentemente adotam atitudes de risco em busca de novos desafios e experiências em suas relações

provocando sérias consequências a sua saúde e bem-estar em curto, médio e longo prazo. Trabalhar com recursos lúdicos, nesses casos, leva estudantes e docentes, a identificar e compreender de forma mais ativa e dinâmica, atitudes de proteção pessoal, interpessoal e contextual relacionadas à consciência de adotar comportamentos saudáveis no que se refere à sua vivência sexual.

Os resultados também indicaram a necessidade de maiores investimentos em políticas públicas voltadas para a educação e saúde sexual nas escolas, e serviços públicos em geral que desenvolvam programas de apoio, prevenção, assim como melhoria na divulgação em diferentes mídias (televisão, redes sociais, entre outros) com orientação e intervenção de modo significativo para este público. Além disso, é imprescindível a melhoria dos componentes curriculares na capacitação de docentes e na formação contínua dos profissionais que estão na linha de frente destes programas a fim de obter resultados efetivos nas diversas realidades em que o tema se apresenta, como em situações de risco.

Sobre as intervenções realizadas nas pesquisas, foi possível considerar ainda sobre a ludicidade presente nas propostas dos estudos aqui analisados, que possibilitam considerar três aspectos, sendo eles: as diferentes possibilidades de aplicação dos jogos para educação sexual; os elementos do jogo presentes na gamificação e utilizados para tratar do ensino de sexualidade; e o jogo mais utilizado para o ensino de sexualidade com resultados promotores da aprendizagem do estudante.

Sobre as diferentes possibilidades de aplicação dos jogos para educação sexual, observou-se que os estudos, sobretudo aqueles que envolviam propostas práticas utilizaram-se de recursos lúdicos articulados a práticas em grupos, com apresentação dos jogos digitais e tecnológicos e jogos de tabuleiro, em oficinas em diversos formatos e modelos, construção de software, webinars, fóruns, web conferências, website, questionário e entrevista para investigação com educadores, *WebQuest*, palestra, *Quiz*, e Gamificação. Todas essas ferramentas de metodologia ativa, eram utilizadas com ou sem os jogos, com o objetivo de trazer aos participantes experiências vivenciais e estimulantes sobre a temática, motivando-os para uma atuação mais ativa dos participantes.

Sobre os elementos do jogo presentes na gamificação e utilizados para tratar do ensino de sexualidade: observou-se o uso, em especial, de uma narrativa em que o jogo engloba uma ou mais histórias que delimitavam as próximas ações e interações

dentro do jogo. Sendo essas uma trama, situações-problema, dificuldades cotidianas, com delimitação do tempo e outras dificuldades que exigiam dos participantes comportamentos ativos em sua participação. Além disso, a narrativa dos jogos proporcionava que os participantes se tornassem um personagem dentro da história, tornando seus sentidos – como a proatividade, a criatividade, a fluidez, o raciocínio lógico, a memória – fossem cada vez mais desenvolvidos. Os elementos de Gamificação presentes nos jogos ainda proporcionam aspectos estratégicos de *feedback* informativo e de desempenho, pontuação, premiação, progressão direta (níveis), recompensas para o incentivo do jogador, estética do jogo, sorte, classificação, entre outros. Todas essas características objetivam vislumbrar habilidades e capacidades do jogador, tais como, motivação, engajamento, interação, tomada de decisão, entendimento e a aprendizagem do conteúdo que, neste caso, trouxe o estímulo e o envolvimento dos estudantes na participação da temática, a fim de promover a educação sexual.

Por fim, verificou-se também que o jogo mais utilizado para o ensino de sexualidade com resultados promotores da aprendizagem dos estudantes foi o jogo DECIDIX, um jogo caracterizado como *serious games*, criado pelo Núcleo de Estudos e Pesquisas em Vulnerabilidade e Saúde (NEPVIAS), no campo da saúde sexual e reprodutiva com crianças e adolescentes. Essa ferramenta foi criada em formato físico (tabuleiro ampliado) e digital, proporcionando aos educadores essa variabilidade em sua aplicação. Este jogo tem sido muito utilizado com a proposta de promover a reflexão sobre as relações afetivas e sexuais na adolescência, os fatores que podem contribuir para a ocorrência de uma gravidez não desejada na adolescência, bem como os possíveis impactos desta experiência para os sujeitos envolvidos, considerando uma perspectiva relacional de gênero. Para isso, ele conta a história de uma personagem adolescente que perpassa por alguns desafios da própria idade, e então são feitas as orientações pelos educadores com base nas opções disponíveis no material lúdico. Além disso, o jogo proporciona conhecimento sobre IST, aspectos da reprodução, decisão sobre práticas sexuais e outros aspectos que visam à promoção da saúde e educação sexual.

O DECIDIX, sendo um *serious game*, possui a mecânica da Gamificação em seu escopo, com esquemas de narrativa, estética, pontuação, *feedback*, entre outros. Ambas as versões promovem um ambiente descontraído para aprendizagem, assim

como a possibilidade conjunta de conhecimento, motivação para a ação educativa de temas considerados “tabus”. De forma, geral, o DECIDIX, como os demais jogos apresentados neste estudo, constitui-se ferramenta capaz de proporcionar resultados positivos e muito significativos para a aprendizagem em geral.

Com as propostas de intervenção citadas neste estudo, espera-se que este material sirva de instrumento para profissionais que intencionem conhecer novas formas de abordar a temática sexualidade, e que esta pesquisa possa contribuir como um recurso de orientação e conscientização de novas possibilidades pedagógicas para se trabalhar esse tema de forma mais atrativa e interativa.

## 9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral do presente estudo foi descrever e analisar recursos lúdicos com ou sem o uso de tecnologias digitais utilizados para a educação sexual. Foi possível concluir, com base nos resultados dos eixos de análise, que:

- O tema educação sexual, ainda é considerado tabu nas escolas do Brasil, devido à sua definição ainda perpassar os aspectos biológicos, e pela escassez de informações sobre o tema ainda nas áreas da educação. Além disso, as pesquisas mostraram que o perfil dos pesquisadores e dos programas segue uma necessidade particular da região em que se encontra, assim como do curso de formação em que estão inseridos. Muitas pesquisas são realizadas em razão da realidade social de algumas populações, e têm o objetivo de minimizar problemáticas, trazer soluções e conseqüentemente melhorar a vida e o desenvolvimento pessoal e comportamental desses envolvidos.
- Os recursos lúdicos (com ou sem uso de tecnologias) estão cada vez mais presentes nos ambientes educacionais na transformação e promoção da aprendizagem.
- A capacidade de interação e simulação obtida com os jogos e outros recursos lúdicos, encontrados nas pesquisas de teor teórico e aplicada, promovem reflexões, engajamento entre outros comportamentos de aprendizagem.
- As principais reflexões obtidas com esta pesquisa foram de que os espaços educativos e a ludicidade podem e devem ser usados tanto para a aprendizagem de temáticas como para formar cidadãos críticos e autônomos na busca de conhecimento.

Outro ponto observado é de que pouco se investiga o tema relacionando-o ao indivíduo adulto, o que leva a refletir sobre o porquê da ausência desses materiais. Será que a falta de pesquisas sobre a sexualidade, quando relacionada ao adulto, pode ser decorrente da dificuldade em desenvolver práticas com este público? Há a falta de interesse por parte dos pesquisadores nesse público? Ou os fatores de risco

são mais vislumbrados no público jovem e infantil? Muitas são as questões abertas à reflexão que ainda precisam de respostas e necessitam de novas pesquisas futuras, para dirimir essas dúvidas e lançar luz sobre essa problemática.

No que se refere às contribuições voltadas ao ensino, a pesquisa possibilitou novos olhares sobre as práticas pedagógicas, reflexões de que o acesso ao conhecimento deve ser atual e expressivo, chegando ao aluno de forma significativa, seja ela em seu formato lúdico, tecnológico ou digital. Houve também a oportunidade de ampliar a visão das dificuldades encontradas pelos agentes de educação sobre trabalhar essa temática, assim como compreender os principais problemas encontrados na administração desse conteúdo nas escolas e instituições educativas de todo o Brasil.

Embora o objetivo inicial deste trabalho tenha sido alcançado, é imprescindível o investimento em processos formativos que promovam a capacitação de educadores, ampliação e criação de políticas públicas que tratem da educação sexual do público brasileiro, bem como a continuação dessa discussão tanto no campo da pesquisa científica, como no campo das políticas e programas sociais no Brasil, incluindo políticas públicas de educação sexual para jovens adultos.

Por fim, de forma geral, os resultados obtidos nesta pesquisa deixam uma perspectiva otimista em relação à aplicação da ludicidade com ou sem o uso de tecnologias nas escolas e em outras áreas que se pretende trabalhar a temática para a educação sexual. E que maiores investimentos em políticas públicas e sociais sobre educação sexual possibilitaria o avanço dos estudos nesta área e a minimização das consequências provindas dessa temática.

## REFERÊNCIAS

ABREU, L. D. P. de. **Protótipo de um software educativo sobre métodos contraceptivos**: uma ferramenta pedagógica para cuidado de enfermagem com as juventudes. 2017. 189 f. Dissertação (Mestrado em Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5012952](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5012952). Acesso em: 29 out. 2021.

AGENCIA BRASIL. **Gravidez na Adolescência tem queda de 17% no Brasil**. 10 mai. 2017. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2017-05/gravidez-na-adolescencia-tem-queda-de-17-no-brasil>. Acesso em: 15 nov. 2021.

ALVES, F. **Gamification**: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito a prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.

AMARAL, V. L. do. Sexualidade. *In*: AMARAL, V. L. do. **Psicologia da Educação**. Natal: EDUFRRN, 2007. p. 1-13. (Aula 13).

ANDRADE, A. *et al.* Can SME Managers Learn from Games? *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON HUMAN COMPUTER INTERACTION, XV., 2014, Puerto de la Cruz, Tenerife, Spain. **Proceedings** [...]. New York: Association for Computing Machinery, 2014. p. 561-564. Disponível em: <https://aipo.es/files/actas/17-Serious%20Games.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2021.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2011.

ARAÚJO, C. G. S. Revisão por pares: um processo científico em constante aprimoramento. **Arquivos Brasileiros de Cardiologia**, Rio de Janeiro, v. 98, n. 2, p. e32-e35, 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/abc/a/LSKbXKZ4pfhLrLQgxWZrmvy/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 05 jan. 2022.

ARAÚJO, M. F. M.; ALMEIDA, M. I. de; SANTO, M. J. do E. **Portfólio**: trabalhando com o método de oficinas. Fortaleza: UNESCO, 2005.

ARAÚJO, M. H.; STEIN, M.; ROMÃO, J. Jogo e *serious games*: conceito e bons princípios para análise do jogo SpaceCross, da Volkswagen. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL - SBGAMES, XI., 2012, Brasília. **Anais** [...]. Porto Alegre: SBC, 2012. p. 225-228. Disponível em: [http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD\\_Short1.pdf](http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Short1.pdf). Acesso em: 07 nov. 2021.

BARRETO, A. A mulher no ensino superior: distribuição e representatividade. **Cadernos do Gea**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 6, 2014. Disponível em: <http://flacso.org.br/?publication=caderno-gea-n6-a-mulher-no-ensino-superior-distribuicao-e-representatividade>. Acesso em: 31 out. 2021.

BATES, T. **Educar na era digital** [livro eletrônico]. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. Jogo, Brinquedo e Brincadeira – Uma Revisão Conceitual. **Oficina da Educação**. Disponível em: <http://ead.bauru.sp.gov.br/efront/www/content/lessons/37/Etapa%203/e3t1.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2021.

BIERWAGEN, G. S. **Uma proposta de uso do blog como ferramenta de auxílio ao ensino de ciências nas séries finais do ensino fundamental**. 2011. 190 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-20012012-085003/pt-br.php>. Acesso em: 25 out. 2021.

BRANDAU, R.; MONTEIRO, R.; BRAILE, D. Importância do uso correto dos descritores nos artigos científicos. **Revista Brasileira de Cirurgia Cardiovascular**, São José do Rio Preto, v. 20, n. 1, p. VII-IX, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbccv/a/YjJ9Hw34dfDTJNcTKMFnKVC/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 05 nov. 2021.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Censo da Educação Básica 2019**: notas estatísticas. Brasília: INEP, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a base. Brasília: MEC; CONSED, UNIDIME, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 04 out. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Formação de articuladores locais do Programa de Inovação Educação Conectada**. Brasília, DF: Portal MEC, 2018a. Disponível em: [http://educacaoconectada.mec.gov.br/images/pdf/curso\\_formacao\\_articuladores\\_locais\\_diagramado\\_17122018.pdf](http://educacaoconectada.mec.gov.br/images/pdf/curso_formacao_articuladores_locais_diagramado_17122018.pdf). Acesso em: 26 jun. 2020.

BRASIL. Ministério da Saúde. Brasil está preparado para conter avanço das doenças sexualmente transmissíveis. **Agência de Saúde**. 01 nov. 2019. <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/brasil-esta-preparado-para-conter-avanco-das-doencas-sexualmente-transmissiveis>. Acesso em: 20 mai. 2020.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. **Saúde Sexual e Saúde Reprodutiva**: os homens como sujeitos de cuidado. Brasília: Ministério da Saúde, 2018b. Disponível em: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/saude\\_sexual\\_reprodutiva\\_homens\\_cuidado.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/saude_sexual_reprodutiva_homens_cuidado.pdf). Acesso em: 05 jan. 2022.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretária de Vigilância em Saúde. Programa Nacional de DST e Aids. **Diretrizes para a implantação do Projeto Saúde e Prevenção nas escolas**. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2006. (Série A. Normas e Manuais Técnicos). Disponível em: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/diretrizes\\_prevencao\\_escolas.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/diretrizes_prevencao_escolas.pdf). Acesso em: 24 mai. 2020.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** apresentação dos temas transversais, ética. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro081.pdf>. Acesso em: 24 ago. 2020.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** temas transversais: orientação sexual. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro102.pdf>. Acesso em: 24 ago. 2020.

BRÊTAS, J. R. da S. *et al.* Aspectos da sexualidade na adolescência. **Ciências & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 7, p. 3221-3228, 2011. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-81232011000800021&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232011000800021&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 03 mai. 2020.

BRÊTAS, J. R. da S.; SILVA, C. V. da. Orientação sexual para adolescentes: relato de experiência. **Acta Paulista de Enfermagem**, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 326-333, set. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ape/a/L6yN4p7tPP68rsQ3PKWxpGm/?lang=pt>. Acesso em: 20 nov. 2021.

BRKANITCH FILHO, E. **Grupo focal on-line, mídia de divulgação interativa, sexualidade e educação de adolescentes**. 2012. 128 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/96240>. Acesso em: 01 nov. 2021.

CAPES. **Recursos educacionais abertos (REA)**. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-a-distancia/uab/rea>. Acesso em: 15 dez. 2021.

CAVALINI, M. Pesquisa teórica e pesquisa empírica. **Experimentando Métodos**, 31 mar. 2016. Disponível em: <http://www.midia.uff.br/metodologia/?p=169694>. Acesso em 12 out. 2021.

CIBERESPAÇO. **Wikipédia**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ciberespa%C3%A7o>. Acesso em: 13 dez. 2021.

CONTI, L. de O. **TIC E Educação Em Sexualidade: O olhar dos/as formadores/as do projeto WebEducaçãoSexual**. 2018. 141 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2018. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/153607/conti\\_lo\\_me\\_arafcl.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/153607/conti_lo_me_arafcl.pdf?sequence=3&isAllowed=y). Acesso em: 10 out. 2021.

COSTA, S. R. S.; DUQUEVIZ, B. C.; PREDROZA, R. L. S. Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais. **Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 19, n. 3, p. 603-610, set./dez. 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/NwwLwRTRTdBDmXWW4Nq7ByS/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 02 nov. 2021.

CULTURA digital. **Wikipédia**. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cultura\\_digital](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cultura_digital). Acesso em: 22 ago. 2021.

DALGALARRONDO, P. **Religião, psicopatologia & saúde mental**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

DANIELSON, C. K. *et al.* SiHLEWEB.com: Development and usability testing of an evidence-based hiv prevention website for female African-American adolescents. **Health Informatics Journal**, v. 22, n. 2, p. 194-208, jun. 2014. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/265176270\\_sihlewebcom\\_development\\_and\\_usability\\_testing\\_of\\_an\\_evidence-based\\_hiv\\_prevention\\_website\\_for\\_female\\_african-american\\_adolescents](https://www.researchgate.net/publication/265176270_sihlewebcom_development_and_usability_testing_of_an_evidence-based_hiv_prevention_website_for_female_african-american_adolescents). Acesso em: 15 out. 2021.

DIEDRICH, R. **Jogos de tabuleiro**: uma nova proposta de ensino de biologia e de clubes de ciências. 2019. 73 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Biologia) – Centro de Ciências Biológicas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/214798/PROFBIO0010-D.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 out. 2021.

FADEL, L. M. *et al.* **Gamificação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FERNANDES, J. M. **Trilha Vivencial**: proposta tecno participativa para adolescentes na atenção básica. 2014. 118 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino na Saúde) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2014. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=1888137](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1888137). Acesso em: 28 out. 2021.

FERREIRA, A G. **Papo de adolescente**: website sobre sexualidade e prevenção de DST/HIV/AIDS para adolescentes envolvidos na igreja. 2014. 193 f. Tese (Doutorado em Enfermagem) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2014. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=308582](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=308582). Acesso em: 01 nov. 2021.

FIGUEIRÓ, M. N. D. Educação Sexual: Como ensinar no espaço da escola. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 7, n. 1, p. 1-21, 2006. Disponível em: <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/viewFile/%20%20%201323/1132>. Acesso em: 19 ago. 2020.

FIGUEIRÓ, M. N. D. **Educação sexual**: retomando uma proposta, um desafio. 3. ed. Londrina: Eduel, 2010.

FOCAULT, M. **História da Sexualidade 2**: O uso dos prazeres. Rio de Janeiro: Graal, 1984. v. 15.

FURLANETTO, M. F. *et al.* Educação sexual em escolas brasileiras: revisão sistemática da literatura. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, v. 48, n. 168, p. 550-571, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cp/a/FnJLpCKWxMc4CMr8mHyShLs/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 jan. 2022.

GONTIJO, D. T. *et al.* **PREVINIX**: Material de apoio. Recife: NEPVIAS/UFPE, 2019.

HKU, F. **Making Smart Choices 2**: Sexuality Education Experiential Learning Game. Game. Hong Kong. 2021. Disponível em: <https://www.famplan.org.hk/sexedu/en/sexuality-education-resources/animations-and-games/detail/making-smart-choices-2-sexuality-education-experiential-learning-game>. Acesso em: 15 out. 2021.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como Elemento na cultura (1938). São Paulo Perspectiva, 2000.

IBGE. **Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar**: 2015. Rio de Janeiro: IBGE, 2016. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv97870.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2021.

JEOPARDY! **Wikipédia**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jeopardy!> Acesso em: 21 out. 2021.

JORGE, E. A. S. **Conhecimento sobre HPV (Papilomavírus Humano) e a percepção das adolescentes sobre sua imunização**. 2016. 112 f. Dissertação (Mestrado em Enfermagem) – Faculdade de Medicina, Universidade Estadual Paulista, Botucatu, 2016. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/138243/jorge\\_eas\\_me\\_bot.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/138243/jorge_eas_me_bot.pdf?sequence=3&isAllowed=y). Acesso em: 03 nov. 2021.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. Tradução de Luiz Marcelo Fardo. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.

KEEPING it safe. **Fammy Planning**, New Zealand, 2014. Disponível em: <https://www.familyplanning.org.nz/media/303753/booklet-keeping-it-safe-june-2014.pdf>. Acesso em: 05 mai. 2021.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias**: O novo ritmo da informação. Campinas: Papyrus, 2007.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância**. Campinas: Papyrus, 2003.

KISHIMOTO, M. T. O Jogo e a Educação Infantil. **Pro-posições**, São Paulo, v. 6, n. 2 [17], p. 46-63, jun. 1995. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br>. Acesso em: 19 ago. 2020.

KNAPP, M. L. **La comunicación no verbal**: el cuerpo y el entorno. Barcelona: Paidós Ibérica, 1982. Disponível em: <https://www.felsemiotica.com/descargas/Knapp-Mark-L.-La-comunicaci%C3%B3n-no-verbal.-El-cuerpo-y-el-entorno.pdf>. Acesso em: 26 out. 2021.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3. ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIBÂNIO, J. C. **Organização e Gestão das Escolas**: teoria e prática. São Paulo: Alternativa, 2004.

LINHARES, S.; GEWANDSZNAJDER, F.; PACCA, H. **Biologia Hoje**. 3. ed. São Paulo: Ática, 2016. v. 1. (Manual do Professor). Disponível em: <https://docero.com.br/doc/xescc8s>. Acesso em: 10 out. 2021.

LORENZI, F. **A educação sexual na formação do/a pedagogo/a no estado do Paraná**. 2017 200 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Ciências Humanas, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Francisco Beltrão, 2017. Disponível em: <http://tede.unioeste.br/bitstream/tede/3326/5/DISSERTA%c3%87%c3%83O%20FRAN%20LORENZI%20VERS%c3%83O%20FINAL.pdf>. Acesso em: 20 out. 2021.

LOURO, G. L. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. **Pro-Posições**, Campinas, v. 19, n. 2, p. 17-23, mai./ago. 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp/a/fZwcZDzPFNctPLxjzSgYvVC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 18 jan. 2022.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

MATTAR, J. Aprendizagem em ambientes virtuais: teorias, conectivismo e MOOCs. **Teccogs**, São Paulo, n. 7, p. 21-40, jan.-jun. 2013. Disponível em: [http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2013/edicao\\_7/2-aprendizagem\\_em\\_ambientes\\_virtuais-joao\\_mattar.pdf](http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2013/edicao_7/2-aprendizagem_em_ambientes_virtuais-joao_mattar.pdf). Acesso em: 14 fev. 2021.

MENEGHETTI, V. **Dificuldades relatadas por professores do ensino fundamental na implementação de ações de educação sexual**. 2016. 81 f. Dissertação (Mestrado em Ensino) – Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Foz do Iguaçu, 2016. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3825969](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3825969). Acesso em: 01 nov. 2021.

MICHAELIS. **Moderno Dicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: Melhoramentos. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>. Acesso em: 14 fev. 2021.

MILANI, D. R. da C. **Contemporaneidade e educações**: mídias digitais nas culturas juvenis. 2012. 208 f. Tese (Doutorado em Educação Escolar) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/23452>. Acesso em: 02 nov. 2021.

MINAYO, M. C. de S.; DESLANDES, S. F.; CRUZ NETO, O. (org.). **Pesquisa Social**: Teoria Método e criatividade. 16. ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. Secretaria de Vigilância em Saúde. Análise epidemiológica da violência sexual contra crianças e adolescentes no Brasil. 2011 a 2017. **Boletim Epidemiológico**, Brasília, v. 49, n. 27, p. 1-17, jun. 2018. Disponível em: <https://portaldeboaspraticas.iff.fiocruz.br/biblioteca/boletim-epidemiologico-no-27/>. Acesso em: 14 dez. 2021.

MIRANDA, F. S.; STADIZISZ, P. C. Jogo Digital: definição do termo. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL - SBGAMES, XVI., 2017, Curitiba. Anais [...].* Porto Alegre: SBC, 2017. p. 296-299. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/173500.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2021.

MONTEIRO, R. J. S. **Validação do Jogo DECIDIX na versão digital e física direcionado para a promoção de saúde sexual e reprodutiva de adolescentes.** 2017. 152 f. Dissertação (Mestrado em Saúde da Criança e do Adolescente) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5020603](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5020603). Acesso em: 27 out. 2021.

MORAES, R. de A. **A política de informática na educação brasileira: do nacionalismo ao neoliberalismo.** 1996. 218 f. Tese (Doutorado em História da Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1996. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/252477>. Acesso em: 23 jul. 2021.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. *In: MORAN, J. M.; MASETTO, M.; BEHRENS, M. Novas tecnologias e mediação pedagógica.* Campinas: Papyrus, 2000. p. 11-65.

MURR, C. E.; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação: O que é, para que serve, potencialidades e desafios.** Florianópolis: UFSC: UAB, 2020. (Tutoriais Lantec, n. 2). Ebook. Disponível em: <https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>. Acesso em: 07 nov. 2021.

OLIVEIRA, C. O. de. **A gamificação como estratégia para o ensino e aprendizagem de anatomia e fisiologia humana.** 2018. 218 f. Dissertação (Mestrado em Ensino) – Universidade Estadual do Paraná, Paranavaí, 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6325883](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6325883). Acesso em: 03 nov. 2021.

OLIVEIRA, J.; CASAGRANDE, N. M.; GALERANI, L. D. de J. A evolução tecnológica e sua influência na educação. **Revista Interface Tecnológica**, Taquaritinga, v. 13, n. 1, p. 23-38, 2016. Disponível em: <https://revista.fatectq.edu.br/index.php/interfacetecnologica/article/view/123>. Acesso em: 02 nov. 2021.

OLIVEIRA, M. P. C. de A. **Utilização do DECIDIX para promoção da saúde sexual e reprodutiva na adolescência: estudo de validação.** 2017. 175 f. Dissertação (Mestrado em Saúde da Criança e do Adolescente) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=4991624](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4991624). Acesso em: 28 out. 2021.

OLIVEIRA, R. N. G. *et al.* Limites e possibilidades de um jogo online para a construção de conhecimento de adolescentes sobre a sexualidade. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 8, p. 2383-2392, 2016. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-81232016000802383&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232016000802383&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 02 fev. 2021.

OPAS. **Saúde e Sexualidade de Adolescentes**: Construindo equidade no SUS. Brasília, DF: Ministério da Saúde: 2017. Disponível em: [https://bvsmis.saude.gov.br/bvs/publicacoes/saude\\_sexualidade\\_adolescente\\_construindo\\_equidade\\_sus.pdf](https://bvsmis.saude.gov.br/bvs/publicacoes/saude_sexualidade_adolescente_construindo_equidade_sus.pdf). Acesso em: 03 mai. 2020.

ORLANDI, T. C.; GOTTSCHALG-DUQUE, C.; MORI, A. Um modelo de arquitetura da informação associado à multimodalidade para capacitação de profissionais de alto desempenho. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - ENANCIB, XX, 2019, Florianópolis. **Anais** [...]. Florianópolis: EDUFSC, 2019: Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/122303>. Acesso em: 20 nov. 2021.

ORLANDI, T. R. C. *et al.* Gamificação: Uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios**, n. 70, p. 17-30, 2018. Disponível em: <http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf>. Acesso em: 07 nov. 2021.

PANDEMIC: pegue seu jaleco e salve o mundo nesse (difícilimo!) jogo de tabuleiro! **Metropoly**, Campinas, 4 set. 2018. disponível em: <https://www.metropolybar.com.br/pandemic-pegue-seu-jaleco-e-salve-o-mundo-nesse-dificilimo-jogo-de-tabuleiro/>. Acesso em: 17 out. 2021.

PARANÁ (Estado). Ministério Público do Paraná. **Criança e Adolescente**: Informações sobre Gravidez na Adolescência. Disponível em: <https://crianca.mppr.mp.br/pagina-2187.html>. Acesso em: 12 out. 2021.

PEREIRA, K. M. **Navegando nas ondas dos saberes do ser**: uma conversa com a sexualidade à luz da corporeidade. 2007. 218 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2007. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/14356/1/KatiaMP.pdf>. Acesso em: 26 out. 2021.

PICCOLO, M. G. Jogo ou Brincadeira. Afinal de que estamos falando? **Motriz**, Rio Claro, v. 15, n. 4, p. 925-934, out./dez. 2009. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br>. Acesso em: 02 nov. 2021.

PINHEIRO, A. J. M. **Atividade lúdica e hábitos digitais**: um estudo com acadêmicos em processo de formação no curso de Pedagogia EaD. 2020. 97 f. Dissertação (Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias) – Universidade Pitágoras Unopar, Londrina, 2020. Disponível em: <https://repositorio.pgskroton.com/bitstream/123456789/29560/1/Anderson%20Jorge%20Marcolino%20Pinheiro%20-%20Unopar%20-%20Dissertacao%20FINAL.pdf>. Acesso em: 20 out. 2021.

PIRES, M. C. de O. **Corpos, gêneros e sexualidades nos objetos educacionais digitais de livros didáticos de biologia PNLD/2015**. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/21379/3/CorposG%c3%aaneroseSexualidades.pdf>. Acesso em: 10 out. 2021.

PONTES, A. F. **Sexualidade: Vamos Conversar sobre isso? Promoção do desenvolvimento Psicosexual na adolescência: Implementação e avaliação de um programa de intervenção em meio escolar**. 2011. 281 f. Tese (Doutorado em Ciências de Saúde Mental) – Instituto de Ciências Biomédicas Abel Salazar, Universidade do Porto, Porto, 2011. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/24432/2/Sexualidade%20vamos%20conversar%20sobre%20isso.pdf>. Acesso em: 03 mai. 2020.

PRIBERAM. [ONLINE]. **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa**. 2021. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/sobre.aspx>. Acesso em: 02 nov. 2021.

RAMOS, D. K. Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. **Ciência & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 19-32, 2013. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cc/v18n1/v18n1a02.pdf>. Acesso em: 01 mai. 2020.

RIBEIRO, P. R. M.; MONTEIRO, S. A. de S. Avanços e Retrocessos da Educação Sexual no Brasil: apontamentos a partir da eleição presidencial de 2018. **RIAAE – Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 14, n. esp. 2, p. 1254-1264, jul. 2019. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/12701/8337>. Acesso em: 15 out. 2021.

RODRIGUES, A. C.; BIANCHIN, N. F. V. **Almanaque de Games**. São Paulo: Panda Books, 2016.

ROSSETI, G. F. **Cursos de formação em educação sexual que empregam as tecnologias digitais**. 2015. 150 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Sexual) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2015. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2624438](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2624438). Acesso em: 30 out. 2021.

SAITO, M. I.; LEAL, M. M. Educação sexual na escola. *Pediatria (São Paulo)*, São Paulo, v. 22, n. 1, p. 44-48, 2000. Disponível em: <http://bases.bireme.br/cgi-bin/wxislind.exe/iah/online/?IsisScript=iah/iah.xis&src=google&base=LILACS&lang=p&nextAction=lnk&exprSearch=279804&indexSearch=ID>. Acesso em: 31 out. 2021.

SANTANA, P. F. C.; FORTE, D. X.; PORTO, R. A. Jogos Digitais: A utilização no processo Ensino Aprendizagem. **Revista Científica da FASETE**, Paulo Afonso, n. 10, p. 218-229, 2016. Disponível em: [https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2016/10/jogos\\_digitais\\_a\\_utilizacao\\_no\\_processo\\_ensino\\_aprendizagem.pdf](https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2016/10/jogos_digitais_a_utilizacao_no_processo_ensino_aprendizagem.pdf). Acesso em: 26 jun. 2020.

SANTOS, F. dos. **Corpo e sexualidade nas redes sociais: o advento do ciberespaço (re)significando e (re)construindo a noção de “si” do sujeito contemporâneo.** 2014. 104 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade de Franca, Franca, 2014. Disponível em: <http://mariaflaviafigueiredo.com.br/downloads/Corpo%20e%20sexualidade%20nas%20redes%20sociais%20-%20o%20advento%20do%20ciberespeaco%20resignificando%20e%20reconstruindo%20a%20nocao%20de%20si%20do%20sujeito%20contemporaneo.pdf>. Acesso em: 04 set. 2021.

SANTOS, F. M. F.; ALVES, A. L.; PORTO, C. de M. Educação e Tecnologias: Potencialidades e implicações contemporâneas na aprendizagem. **Rios Eletrônica**, Paulo Afonso, n. 17, p. 44-61, 2018. Disponível em: [https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2018/17/educacao\\_e\\_tecnologias.pdf](https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2018/17/educacao_e_tecnologias.pdf). Acesso em: 03 out. 2021.

SANTOS, M. P. **Aplicativo Whatsapp como tecnologia para a promoção da saúde sexual de adolescentes escolares.** 2018. Dissertação (Mestrado em Enfermagem) – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Redenção, 2018. disponível em: <https://repositorio.unilab.edu.br/jspui/bitstream/123456789/630/1/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20-%20Marks%20Passos%20Santos.pdf>. Acesso em 25 out. 2021.

SCHOLZE, D.; BRANCHER, V. R.; NASCIMENTO, C. T. do. O papel da ludicidade no processo de aprendizagem infantil. **Revista da Faculdade de Educação**, Cáceres, v. 8, n. 2, p. 69-82, jan./dez. 2007. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/ppgedu/article/view/3584/2866>. Acesso em: 19 nov. 2021.

SCHUYTEMA, P. **Design de Games: Uma abordagem prática.** São Paulo: Cengage Learnin, 2008.

SENA, S. de *et al.* Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. **Renote - Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 14, n. 1, p. 1-11, jul. 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/67323/38417>. Acesso em: 26 jun. 2020.

SEVERGNINI, L. F. **Serious game como ferramenta de ensino de lógica de programação para crianças.** 2016. 66 f. Projeto de Diplomação (Bacharelado em Tecnologias Digitais) – Centro de Ciências Exatas e Tecnologia, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/1601/TCC%20Luis%20Felipi%20Severgnini.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 05 nov. 2021.

SILVA JÚNIOR, C. da; SASSON, S.; CALDINI JÚNIOR, N. **Biologia: Ensino Médio.** 12. ed. São Paulo: Saraiva, 2016. (Manual do Professor). Disponível em: [https://saber.com.br/obras/PNLD/PNLD\\_2018/Biologia/1o%20Ano/Biologia\\_1\\_MP\\_0107P18113\\_PNLD2018.pdf](https://saber.com.br/obras/PNLD/PNLD_2018/Biologia/1o%20Ano/Biologia_1_MP_0107P18113_PNLD2018.pdf). Acesso em: 24 out. 2021.

SILVA, J. H. da; HAYASHI, M. C. P. I. Estudo bibliométrico da produção científica sobre a associação de pais e amigos dos excepcionais. **Revista Educação Especial**, Santa Maria, v. 31, n. 60, p. 65-80, jan./mar. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/18170/pdf>. Acesso em: 04 out. 2021.

SILVA, M. R. da; HAYASHI, C. R. M.; HAYASHI, M. C. P. I. **Análise bibliométrica e cientométrica: desafios para especialistas que atuam no campo**. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, Ribeirão Preto, USP, v. 2, p. 110-129, 2011.

SILVA, K. L. da. **Construção e validação de cartilha educativa para a prevenção da violência sexual na adolescência**. 2015. 144 f. Tese (Doutorado em Enfermagem) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2015. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/15631>. Acesso em: 27 out. 2021.

SILVA, M. G. *et al.* Publicações que utilizaram o grupo focal como técnica de pesquisa: O que elas nos ensinam. **Ciência, Cuidado e Saúde**, Maringá, v. 12, n. 2, p. 398-406, 2013. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/CiencCuidSaude/article/view/9194/pdf>. Acesso em: 15 out. 2021.

SILVA, M. R. da; HAYASHI, C. R. M.; HAYASHI, M. C. P. I. Análise bibliométrica e cientométrica: desafios para especialistas que atuam no campo. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 2, n. 1, p. 110-129, 2011.

SILVA, S. de C. R.; SCHIRLO, A. C. Teoria da aprendizagem significativa de Ausubel: reflexões para o ensino de física ante a nova realidade social. **Imagens da Educação**, Maringá, v. 4, n. 1, p. 36-42, 2014. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ImagensEduc/article/view/22694/PDF>. Acesso em: 01 mai. 2020.

SILVA, V. F. da. **A Educação para a sexualidade com o uso de tecnologias digitais e sua aplicação com estudantes com deficiência visual**. 2018. 134 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6768323](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6768323). Acesso em: 27 out. 2021.

SILVEIRA, A. O que é sexting? Saiba tudo sobre a prática de sexo por mensagens. **TechTudo**. 24 mar. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/03/o-que-e-sexting-saiba-tudo-sobre-a-pratica-de-sexo-por-mensagens.ghtml>. Acesso em: 29 out. 2021.

SOUZA, M. M. de. **Educação em Sexualidade: a Web Educação Sexual em ação**. 2017. 82 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2017. Disponível em: [https://agendapos.fclar.unesp.br/agenda-pos/educacao\\_escolar/4176.pdf](https://agendapos.fclar.unesp.br/agenda-pos/educacao_escolar/4176.pdf). Acesso em 30 out. 2021.

SOUZA, R. F. O que é um estudo clínico randomizado? **Medicina (Ribeirão Preto)**, Ribeirão Preto, v. 42, n. 1, p. 3-8, 2009. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rmrp/article/view/199>. Acesso em: 06 jan. 2022.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA. Centro de Educação a Distância. **Projeto WebEducacaoSexual**. Florianópolis: UDESC. Disponível em: <https://www.udesc.br/cead/labeledusex/>. Acesso em: 30 out. 2021.

VALENTE, J. A.; ALMEIDA, M. E. B. de; GERALDINI, A. F. S. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478, jun. 2017. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/9900/12386#>. Acesso em: 02 nov. 2021.

VARELA, C. M. **Heterotopias e resistências na formação em educação para a sexualidade**. 2019. 145 f. Tese (Doutorado em Educação em Ciências) – Universidade Federal do Rio Grande, Porto Alegre, 2019. Disponível: <http://repositorio.furg.br/bitstream/handle/1/9004/1d6690694eb9f02853738b2630bf94f9.pdf?sequence=1>. Acesso em: 01 nov. 2021.

VARGAS, D. de; AHLERT, E. M. **O processo de aprendizagem e avaliação através de Quiz**. Disponível em: <https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/2038/1/2017DaianadeVargas.pdf>. Acesso em: 31 out. 2021.

VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VENTURA, L. M. *et al.* Análise de jogos e recursos gamificados utilizados para mediar o processo de ensino-aprendizagem de docentes em curso de formação. **Revista EDUCITEC**, Manaus, v. 7, p. 1-21, jan./dez. 2021. Disponível em: <http://200.129.168.14:9000/educitec/index.php/educitec/article/view/1313>. Acesso em: 06 nov. 2021.

VENTURA, L. M. *et al.* Identificação de Jogos Digitais e Lógica de Programação. **Revista Ensino Educação e Ciências Humanas**, Londrina, v. 20, n. 3, p. 279-285, 2019. Disponível em: [revistaensinoeducacao.pgsskroton.com.br/article/view/7373](http://revistaensinoeducacao.pgsskroton.com.br/article/view/7373). Acesso em: 10 nov. 2021.

VIEIRA, D. V. F. **Cultura do cuidado de si nos territórios virtuais**: análise sobre a produção das sexualidades e das relações de gênero. 2014. 148 f. Dissertação (Mestrado em Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2014. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2222792](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2222792). Acesso em: 27 out. 2021.

VIGOTSKII, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11. ed. São Paulo: Icone, 2010.

WEBQUEST. **Wikipédia**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/WebQuest>. Acesso em: 05 nov. 2021.

ZANAROTTI, E. **Serious Games na educação em saúde para prevenção de infecções sexualmente transmissíveis em adolescentes**: uma revisão sistemática. 2018. 124 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino em Ciências da Saúde) – Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7441449](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7441449). Acesso em: 06 nov. 2021.

ZAPPE, J. G.; ALVES, C. F.; DELL'AGLIO, D. D. Comportamentos de risco na adolescência: revisão sistemática de estudos empíricos. **Psicologia em Revista (Belo Horizonte)**, Belo Horizonte, v. 24, n. 1, p. 79-100, jan. 2018. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1677-11682018000100006&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682018000100006&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 20 mar. 2022.