



***A EDUCAÇÃO EM SEXUALIDADE NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO:
TRANSVERSALIDADE E DESENVOLVIMENTO HUMANO INTEGRAL***

***EDUCACIÓN EN SEXUALIDAD EN LA ESCUELA SECUNDARIA
INTEGRADA: TRANSVERSALIDAD Y DESARROLLO HUMANO INTEGRAL***

***SEXUALITY EDUCATION IN INTEGRATED HIGH SCHOOL:
TRANSVERSALITY AND INTEGRAL HUMAN DEVELOPMENT***

Najara Nogari De Mello¹

Everton Ribeiro²

RESUMO

O intuito deste trabalho foi desenvolver um jogo educativo para estudantes do ensino médio integrado, a fim de abordar temáticas relativas à sexualidade. A partir de uma pesquisa exploratória, sobre educação em sexualidade, surgiu o jogo “Superando Tabus”, o qual emergiu da ação e participação de estudantes adolescentes oriundos de uma unidade educacional do Instituto Federal do Paraná. A avaliação do jogo de tabuleiro culminou em núcleos de significação, baseados em indicadores percebidos nas respostas dos participantes. O jogo desvelou uma metodologia potente nos processos educativos voltados para sexualidade e diferença, numa perspectiva inclusiva de educação. O material didático produzido buscou aproximar o discente de uma concepção pluralista de sexualidade. A pesquisa se constituiu pelos atravessamentos, interações e colaborações dos participantes, de modo fundamental para superar o higienismo ainda presente nas abordagens puramente biológicas e reprodutivas vinculadas à educação sexual em políticas curriculares disseminadas pelo país.

PALAVRAS-CHAVE: Adolescência. Diversidade. Educação Profissional e Tecnológica. Material didático.

RESUMEN

El propósito de este trabajo fue desarrollar un juego educativo para estudiantes de secundaria integrada, con el fin de abordar temáticas relacionadas con la sexualidad. De una investigación exploratoria sobre educación sexual surgió el juego “Superando Tabus”, que surgió de la acción y participación de estudiantes adolescentes de una unidad educativa del Instituto Federal de Paraná. La evaluación del juego de mesa culminó con núcleos de significado, basados en indicadores percibidos en las respuestas de los participantes. El juego reveló una poderosa metodología en los procesos educativos centrados en la sexualidad y la diferencia, desde una perspectiva inclusiva de

la educación. El material didáctico elaborado buscó acercar a los estudiantes a una concepción pluralista de la sexualidad. La investigación estuvo constituida por las interacciones y colaboraciones de los participantes, de manera fundamental para superar la higiene aún presente en los enfoques puramente biológicos y reproductivos vinculados a la educación sexual.

PALABRAS-CLAVE: Adolescencia. Diversidad. Educación Profesional y Tecnológica. Material didáctico.

ABSTRACT

The purpose of this work was to develop an educational game for integrated high school students, in order to address themes related to sexuality. From exploratory research on sexuality education, the game “Superando Tabus” emerged from the action and participation of teenage students from an educational unit at the Federal Institute of Paraná. The evaluation of the board game culminated in meaning cores, based on indicators perceived in the participants' responses. The game revealed a powerful methodology in educational processes focused on sexuality and difference, from an inclusive perspective of education. The teaching material produced sought to bring students closer to a pluralistic conception of sexuality. The research was constituted by the crossings, interactions and collaborations of the participants, in a fundamental way to overcome the hygiene still present in the purely biological and reproductive approaches linked to sexual education in curricular policies disseminated throughout Brazil.

KEYWORDS: Adolescence. Diversity. Professional and Technological Education. Courseware.

Introdução

De acordo com a Constituição da República Federativa do Brasil, em seu artigo 205, “a educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988). Esta educação, na qual une-se trabalho e desenvolvimento humano, prepara o cidadão para o mundo do trabalho, ele está “agindo sobre a natureza, ou seja, trabalhando, o homem vai construindo o mundo histórico, vai construindo o mundo da cultura, o mundo humano. E a educação tem suas origens nesse processo” (DERMEVAL SAVIANI, 2012, p. 81).

Neste bojo, surge a Educação Profissional e Tecnológica, que busca orientar todo esse processo, unindo o trabalho intelectual ao trabalho manual, na busca por uma educação unitária e não mais desigual. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação

Nacional (BRASIL, 1996), expressa o acesso à educação profissional como um direito. Além de promover esse direito, a LDB também dispõe sobre a possibilidade de integração curricular do ensino técnico ao ensino médio.

A Educação Profissional e Tecnológica está associada ao desenvolvimento educacional, tem como pressuposto a formação integral, que se dedica a formar profissionais capacitados, baseada no desenvolvimento científico e cultural, tornando-os capazes de produzir novas tecnologias, instando à sociedade seres humanos conscientes e críticos de sua realidade. A educação em sexualidade compõe esse pressuposto, associada a uma metodologia alternativa, como o jogo educativo, que facilita a abordagem desse tema e que pode ser mais bem compreendido e discutido na escola, de diversas formas e por todos os indivíduos da comunidade escolar.

O intuito de abordar essa temática surgiu da observação dos pesquisadores, ao longo de estudos e de experiências vividas no ambiente escolar, sobre a falta de espaço que a educação em sexualidade possui no currículo de instituições de ensino, a qual contribui para atitudes confusas que refletem a desorientação e a falta de debate e diálogo sobre questões como sexualidade, orientação sexual, diversidade sexual, igualdade de gênero, saúde e reprodução. As manifestações da sexualidade estão presentes em todas as etapas da vida e suas questões devem ser trabalhadas no cotidiano do educando. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), a sexualidade é inerente à vida e à saúde, e deve ser tratada com responsabilidade, enfatizando assuntos como infecções sexualmente transmissíveis (IST), gravidez não planejada, relações de gênero, questões culturais, comportamentos e outros, de forma que os indivíduos entendam a importância do cuidado com o corpo e a superação de tabus e preconceitos.

Para facilitar a exposição do assunto e favorecer sua compreensão, emergiu o jogo educativo, na modalidade tabuleiro, em formato colaborativo. O desenvolvimento de um jogo educativo é um modo de atuar pela ludicidade, em que o estudante pode participar ativamente e, ao mesmo tempo, aprender e confrontar conceitos. A escolha pelo formato colaborativo contribuiu para a socialização e debate entre os participantes, além de internalizar as temáticas coletivamente, sem incentivar a competição, como relata Tizuko Kishimoto (1996): a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, pois há a motivação lúdica por trás dele, que em uma aula tradicional poderia levar mais tempo e com menor apropriação dos conteúdos. Neste caso, o jogo também auxilia na abordagem da sexualidade, nem sempre fácil de ser

discutida em sala de aula, em virtude de um moralismo ideológico muito presente no sistema educacional brasileiro.

Relaciona-se o brincar com o oposto a trabalhar, como se nada de útil se ganhasse na brincadeira, porém o lúdico contribui para o desenvolvimento do adolescente, de sua personalidade e suas características, além de proporcionar a aprendizagem de novos conceitos e realidades, integrando conhecimento e diversão, como explicita Kishimoto (1998), o jogo educativo possui duas funções que devem estar em constante equilíbrio, são elas: a função lúdica, que está ligada à diversão, bem como a função educativa, que objetiva a ampliação dos conhecimentos do educando e melhora sua apreensão do mundo.

Além de abordar variados temas e perspectivas relacionados à sexualidade, o jogo aproxima o estudante da família, pois ao jogarem os personagens são membros de uma família e precisam trabalhar juntos auxiliando uns aos outros para vencerem e serem considerada uma família unida e que supera as dificuldades, respeitando opiniões e superando os preconceitos, contribuindo para formar seres humanos engajados em uma sociedade mais livre, unida, justa e respeitosa.

Diante do exposto, este estudo tem como finalidade proporcionar ao adolescente uma metodologia alternativa de ensino-aprendizagem, por meio de um jogo educativo para conhecer e aprofundar conteúdos sobre sexualidade. O estudo está estruturado por um referencial teórico relacionado à educação em sexualidade para adolescentes, evidenciando os procedimentos de criação e aplicação do material didático, além de discutir os resultados obtidos.

Educação em sexualidade

O ensino médio integrado tem o importante papel de ofertar não apenas o conhecimento específico de um eixo tecnológico, relevante para o mundo do trabalho, mas também o de garantir a formação básica unitária, defendendo um ensino que integra ciência e cultura, formação humana e tecnológica, contribuindo para a constituição de um indivíduo omnilateral. Mario Manacorda (2007, p. 87) define omnilateralidade como o “desenvolvimento total, completo, multilateral, em todos os sentidos, das faculdades e das forças produtivas, das necessidades e da capacidade da sua satisfação”. Finalidade intimamente atrelada à educação em sexualidade, por meio da qual busca-se

uma formação humana, livre, justa e igualitária, o que culmina, em suma, no desenvolvimento de uma sociedade mais respeitosa.

Para Mary Figueiró (2009), sexualidade é elemento integrante de nossa identidade e envolve o amor, o prazer, o toque, o sexo, a afetividade, o carinho, os gestos, o respeito, a alegria de viver e o conjunto das normas culturais relacionadas à prática sexual.

A sexualidade é própria do ser humano, está presente desde o nascimento até a morte do indivíduo, e ao longo da vida se manifesta de diferentes formas. Nas palavras de Guacira Lopes Louro (2007, p. 209-210): “a sexualidade supõe ou implica mais do que corpos, que nela estão envolvidos: fantasias, valores, linguagens, rituais, comportamentos, representações mobilizadas ou postas em ação para expressar desejos e prazeres”. Ela faz parte da cultura da sociedade, desenvolvida ao longo da vida e moldada por padrões sociais e comportamentais. Compreender e valorizar essa característica humana é essencial para um desenvolvimento saudável e autônomo.

O debate sobre sexualidade nas escolas objetiva a formação de seres humanos críticos e capazes de relacionar tais informações ao seu cotidiano, isso em um ambiente que preze pelo respeito, individualidade e pluralidade de ideias.

Além de contribuir para minimizar as discriminações, violências de gênero e de orientação sexual presentes nos modelos tradicionais da educação em sexualidade, reforça-se a importância de se estudar a pluralidade de temáticas que envolvam a sexualidade e suas manifestações.

Para a abordagem da educação em sexualidade, tomou-se como referência o documento da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – UNESCO –, intitulado como: Orientações Técnicas de Educação em Sexualidade para o Cenário Brasileiro: tópicos e objetivos de aprendizagem, que define educação em sexualidade como:

Toda e qualquer experiência de socialização vivida pelo indivíduo ao longo de seu ciclo vital, que lhe permita posicionar-se na esfera social da sexualidade. A educação em sexualidade está presente em todos os espaços de socialização – família, escola, igreja, pares, trabalho, mídia –, mas ocorre de forma pulverizada, fragmentada e desassociada de um plano de sociedade inclusiva baseada nos direitos humanos. Portanto, torna-se relevante a atuação do sistema educacional na tarefa de reunir, organizar, sistematizar e ministrar essa dimensão da formação humana (UNESCO, 2014, p. 11).

Ainda nos dias de hoje existem perspectivas mais conservadoras no ensino da sexualidade, que relacionam apenas questões de reprodução e são marcadas por moralismos, tabus e normas. O presente trabalho busca uma visão emancipatória e humana da educação em sexualidade. Sônia Melo (2011, p. 51) destaca:

Uma abordagem emancipatória pressupõe desvendar esses modelos e projetar a ruptura de ordens estabelecidas, se assim for a decisão do individual coletivo, na busca de um novo que aponte para uma sociedade nova que estabeleça a igualdade, atendendo à diversidade cultural, com uma nova compreensão da dimensão sexualidade como parte indissociável dos direitos humanos no processo de construção da cidadania.

Isso, demonstra a importância e necessidade de se discutir essa temática no currículo escolar, pois a interação e a pluralidade de ideias e opiniões enriquecem ainda mais a discussão, contribuindo para a manifestação de diversas formas de sexualidade e traz o assunto com a ênfase apropriada. Destaca-se a magnitude deste espaço em oportunizar a superação das violências e preconceitos, pois muitas vezes a escola é o único ambiente em que o estudante tem a possibilidade de ter um contato aberto sobre o assunto e, conseqüentemente, identificar situações vivenciadas em sua trajetória.

Louro (2019, p. 11) vem ressaltar mais uma vez que “a sexualidade é construída ao longo de toda a vida, de muitos modos, por todos os sujeitos”. Assim, a escola tem um papel relevante na construção da questão da sexualidade, sensibilizando educandos em diferentes aspectos que envolvem o tema, inclusive sobre saúde reprodutiva e sobre os diferentes arranjos familiares que se constituem nas relações.

Outrossim, o ideal é criar espaços para reflexões e debates, o que pode contribuir para que jovens atravessem a adolescência com menos angústias e dúvidas. O bem-estar sexual passa pelo esclarecimento das questões que emergem das experiências do adolescente, por meio de um debate aberto, o qual precisa ser facilitado pelas instituições de ensino.

A educação em sexualidade deve ser feita de forma emancipatória, que procura repelir os preconceitos e violências, bem como superar as desigualdades de gênero, por meio de uma educação amparada na ciência, no respeito às diversidades e aos costumes culturais. Para Giseli Gagliotto e Tatiane Lembeck (2011, p. 14), “emancipar-se significa libertar-se”. As autoras destacam que uma perspectiva emancipatória considera o contexto social dos indivíduos, refletindo sobre ele e realizando análises críticas,

quando necessário, sem esquecer os embasamentos políticos e culturais nos quais aquela sociedade está atrelada, “compreendendo a sexualidade como um conjunto de valores socialmente construídos, de onde é possível extrair experiências que possibilitem transformações pessoais e relacionais” (GAGLIOTTO; LEMBECK, 2011, p. 15), por isso a importância desse debate na escola, principalmente por meio do jogo educativo e colaborativo, onde a troca de opiniões e ideias pode ser enriquecedora.

Procedimentos Metodológicos

Este trabalho é oriundo de uma pesquisa qualitativa, cuja abordagem foi exploratória e participante. Houve uma revisão da bibliografia existente sobre a temática, suas discussões e apontamentos, além de aproximar as produções ao ambiente escolar e a realidade dos estudantes, o que contribuiu sobremaneira para a elaboração do jogo educativo. Ao todo, 17 estudantes de um *Campus* do Instituto Federal do Paraná, manifestaram intenção de participar e foram autorizados pelos responsáveis, participando de todas as etapas do processo de pesquisa e aplicação do jogo educativo. A pesquisa foi apreciada e aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da instituição.

Inicialmente, os estudantes responderam a um questionário, chamado de pré-jogo. Ele apresentava 12 questões (abertas e fechadas) em formato semiestruturado, sobre a temática do jogo, buscando identificar o conhecimento prévio que os discentes possuíam sobre alguns temas, além de questões sobre o perfil social a fim de caracterizar os participantes, tais como idade, gênero, cor e religião.

Em seguida, os participantes foram para a próxima etapa: jogar o jogo. Eles foram separados em grupos de até 6 participantes (número total de jogadores por jogo, que representam uma família). Ao início de cada jogo, a pesquisadora principal explicava a intenção do material, mostrando o tabuleiro para que os participantes pudessem conhecê-lo e visualizar cada “casinha” ao longo do caminho. À medida que os participantes percorriam o tabuleiro e paravam sobre as casas “situação problema” escolhiam uma carta e liam seu conteúdo para discutirem entre si a melhor solução e para que pudessem fazer a leitura do QR – Code. Após um pequeno período para discussão, os jogadores retiravam o “cartão informação” referente àquela “situação problema” para complementar a discussão. E em consenso, a família decidia se havia chegado a uma resposta satisfatória para receber uma pontuação ou se deixavam de

ganhar o ponto naquela rodada. Lembrando que a intenção do jogo colaborativo não é o acúmulo de pontos, em que um grupo é declarado vencedor ou não, mas sim estimular a conversa e discussão entre os participantes, aumentando o conhecimento e reflexão sobre temática. Todos devem chegar a um objetivo comum, não havendo apenas um vencedor ao final.

A pesquisadora principal, ao aplicar o jogo, exerceu o papel de mediadora, em caso do surgimento de alguma dúvida ou questão específica. Para saber quantas casas andar e em qual posição parar, foi utilizado um dado de 6 faces.

Após a aplicação do jogo, todos os jogadores responderam a um segundo questionário, chamado de pós-jogo, esse questionário possuía 15 questões, as 9 primeiras questões se referiam à temática do jogo e eram parecidas ou idênticas a algumas questões do questionário pré-jogo, para que fosse possível uma comparação do entendimento dos participantes antes e após o jogo. Na sequência, havia mais 6 questões sobre a dinâmica e formato do jogo, assim como espaço para críticas, sugestões e opiniões dos participantes.

Após o término da aplicação do jogo e tendo em mãos as respostas dos dois questionários (pré-jogo e pós-jogo), os pesquisadores realizaram a análise dos dados para saber se o jogo educativo “Superando Tabus” alcançou o objetivo inicial: complementar e compreender a temática sobre sexualidade, caracterizando uma análise de dados de cunho qualitativo a partir da técnica de núcleos de significação, método descrito por Wanda Aguiar e Sergio Ozella da seguinte forma:

[...] a articulação de conteúdos semelhantes, complementares ou contraditórios –, é possível verificar as transformações e contradições que ocorrem no processo de construção dos sentidos e dos significados, o que possibilitará uma análise mais consistente que nos permita ir além do aparente e considerar tanto as condições subjetivas quanto as contextuais e históricas (AGUIAR; OZELLA, 2006, p. 231).

Esta proposta metodológica tem por finalidade “instrumentalizar o pesquisador, com base nos fundamentos epistemológicos da perspectiva sócio-histórica, para o processo de apreensão das significações constituídas pelo sujeito frente a realidade com a qual se relaciona” (AGUIAR; JULIO SOARES; MACHADO, 2015, p. 59). Permitindo ao pesquisador apropriar-se das significações frente à realidade e explicar a riqueza dos sentidos das palavras ditas e escritas. Característica indispensável na análise do conhecimento sobre sexualidade, pois o indivíduo desenvolve sua sexualidade ao

longo da vida e é moldado pelos diversos fatores sociais e históricos os quais vivencia, sendo importante perceber como características pessoais podem estar expressas no entendimento do tema.

Para a aplicação da metodologia dos núcleos de significação são necessárias três etapas. A primeira delas é o levantamento de pré-indicadores, por meio de uma leitura flutuante, identificando palavras que se sobressaíam e que mostram uma forma de pensar do sujeito e do seu contexto. As palavras são as primeiras unidades que se destacam, pois são carregadas de significados, tanto semânticos quanto emocionais, simbolizam não uma mera análise das construções narrativas, mas toda uma análise do sujeito com as condições histórico-sociais que o constituem (AGUIAR; OZELLA, 2013). Surgirão muitas palavras, inicialmente, que podem ser agrupadas em uma tabela ou quadro, possibilitando muitas formações para os núcleos de significação. “Um critério básico para filtrar esses pré-indicadores é verificar sua importância para a compreensão do objetivo da investigação” (AGUIAR; OZELLA, 2013, p. 230; AGUIAR; SOARES; MACHADO, 2015).

Seguindo o processo de análise, partiu-se para o segundo passo, no qual foi feita uma segunda leitura que levou ao processo de formação de indicadores, a intenção é aglutinar os pré-indicadores, “seja pela similaridade, pela complementaridade ou pela contraposição, de modo que nos levem a uma menor diversidade, no caso já dos indicadores” (AGUIAR; OZELLA, 2013, p. 309). Ao finalizar esta segunda etapa, volta-se aos dados para a indicação de trechos falados ou escritos pelos participantes que ilustram os indicadores, iniciando assim um breve processo de análise (AGUIAR; OZELLA, 2006; 2013).

Por fim, é feita uma releitura da aglutinação resultante dos indicadores para serem formados os núcleos, que receberão nomes. Nesta etapa, espera-se um número reduzido de núcleos, ocorrendo, propriamente, a análise dos dados. Os núcleos formados expressam os pontos centrais e fundamentais que trazem alusões para o sujeito, que o envolvem emocionalmente, que revelem as suas determinações constitutivas e que expressam o seu entendimento do tema.

Essa metodologia tem relação com as peculiaridades semânticas da fala interior e de sua aglutinação, pois “quando diversas palavras se fundem numa única, a nova palavra não expressa apenas uma ideia de certa complexidade, mas designa todos os elementos isolados contidos nessa ideia” (LEV VYGOTSKY, 2019, p. 182), característica notada na análise dos resultados desta pesquisa. Os núcleos de

significação formados por meio dos questionários pré e pós-jogo serão apresentados adiante.

Superando Tabus

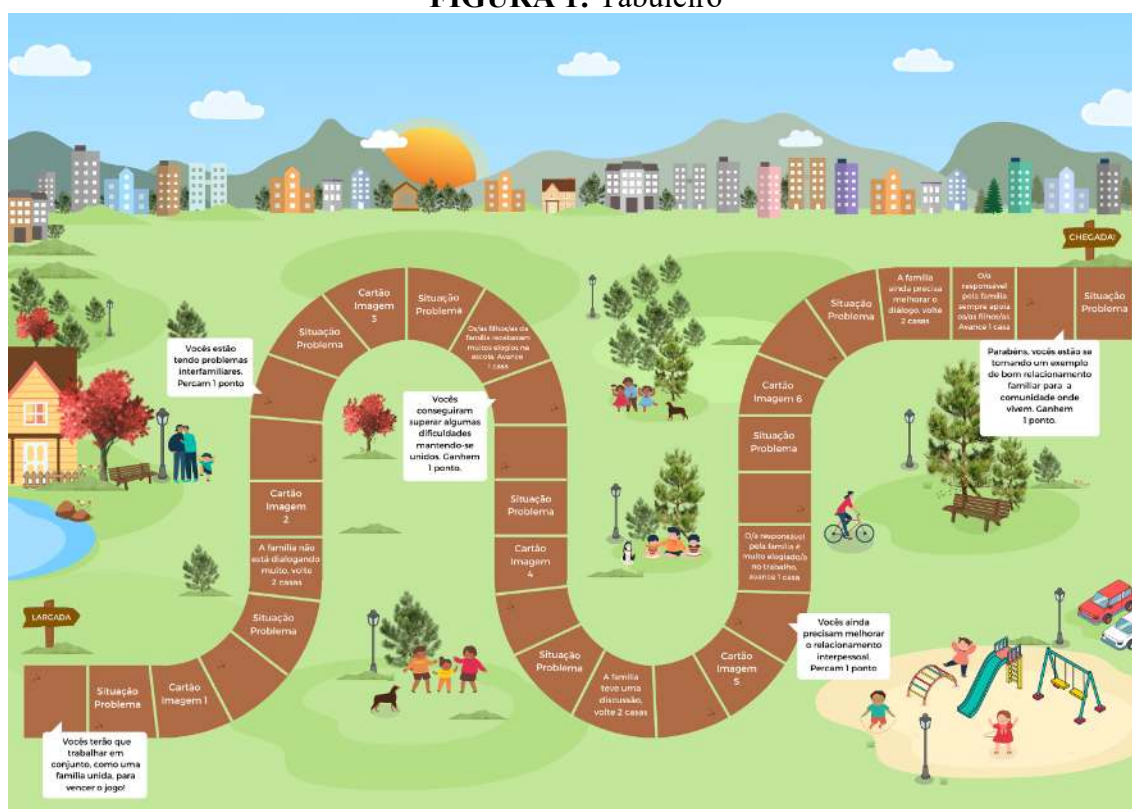
A ideia inicial de criação de um jogo educativo nasceu da observação do ambiente escolar e da percepção da necessidade de se encontrar uma metodologia alternativa de ensino-aprendizagem que envolva os estudantes, que seja lúdica, e ao mesmo tempo seja educativa, já que muitas vezes a educação em sexualidade pode tornar-se de difícil abordagem, devido a estereótipos e tabus associados ao tema. Desse modo, após a pesquisa bibliográfica exploratória dos estudos embasados nos conceitos da educação profissional e tecnológica (RAMOS, 2010), na pedagogia histórico-crítica de Saviani (2012), na interação social da teoria socioconstrutivista de Vygotsky (2019), na metodologia ativa da aprendizagem baseada em problemas (NEUSI BERBEL, 2011), a qual coloca o estudante como protagonista de sua aprendizagem e no documento da UNESCO – Orientações Técnicas de Educação em Sexualidade para o Cenário Brasileiro, publicado em 2014, que destaca conceitos-chave e tópicos para uma abordagem sobre sexualidade, levantou-se temas de maior relevância para refletir a temática. Surgiu assim o “Superando Tabus”¹, um material didático que busca introduzir e discutir a diversidade de temáticas relacionadas à sexualidade e - como o próprio nome revela - busca superar tabus e modificar ideias errôneas que possam existir sobre o tema, além de complementar informações corretas que são disseminadas no contexto da comunidade, das famílias e da própria escola, baseadas em conhecimentos científicos, trazendo verossimilhança e conceitos acurados a respeito de cada tema abordado.

O jogo educativo, em formato tabuleiro, (figura 1) apresenta cartas de “situação problema” que são discutidas e resolvidas em conjunto pelos participantes do jogo, cada “situação problema” está vinculada a um “cartão informação” que irá complementar o assunto abordado, totalizando 106 cartas relativas ao conteúdo, 50 de “situação problema” (figura 2), 50 de “cartão informação” (figura 3). As cartas “situação problema” associadas aos “cartões informação” possuem as seguintes temáticas:

¹ O produto educacional encontra-se no banco de dados da Capes e pode ser acessado pelo link: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/602771>

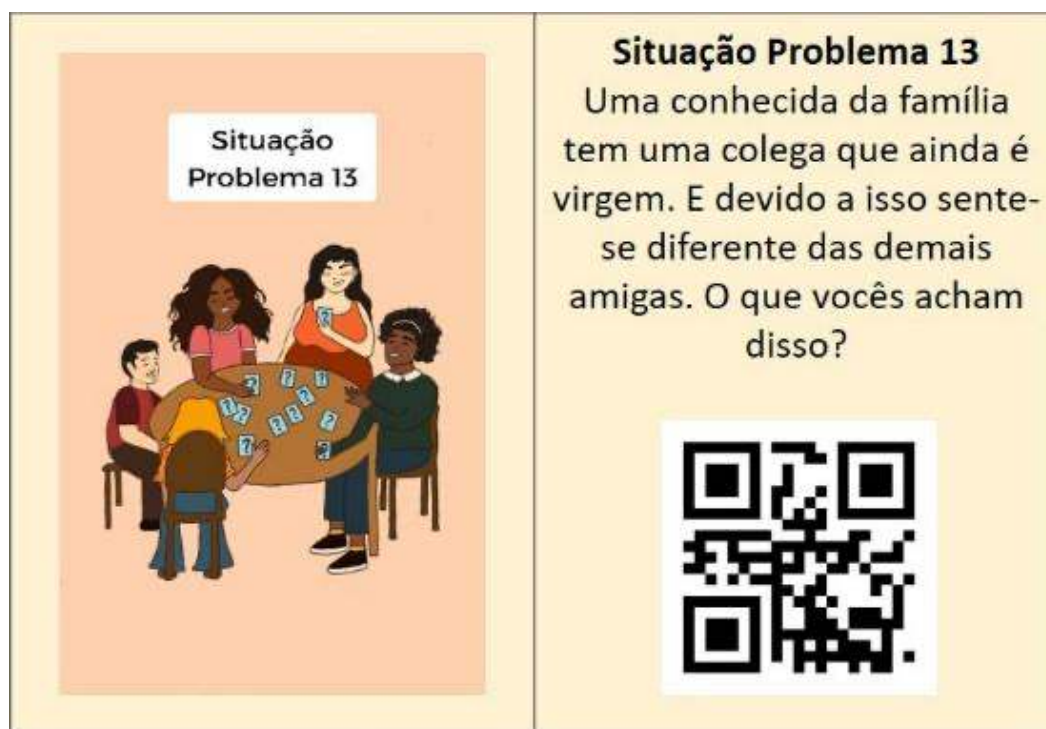
IST/DST, gravidez, métodos contraceptivos, saúde sexual, características dos órgãos reprodutores masculino e feminino, fisiologia dos órgãos reprodutores masculino e feminino, comportamentos e costumes, preconceito e discriminação, estereótipos, igualdade/desigualdade de gênero, identidade de gênero, violência doméstica contra a mulher, acolhimento. Todas as cartas “situação problema” possuem um QR Code que indica a resposta mais próxima da correta para as situações apresentadas. A seguir, é possível observar a “situação problema” e o “cartão informação” de número 13, que faz referência à temática da virgindade. Cada personagem percorre individualmente o tabuleiro: ao parar em uma casa de “situação problema”, escolhe uma carta aleatória do monte e todos os participantes discutem o tema presente na carta. Após o debate, leem o “cartão informação” associado à situação discutida, a fim de complementarem os conhecimentos produzidos sobre os assuntos, bem como para sanar dúvidas que venham a surgir.

FIGURA 1: Tabuleiro



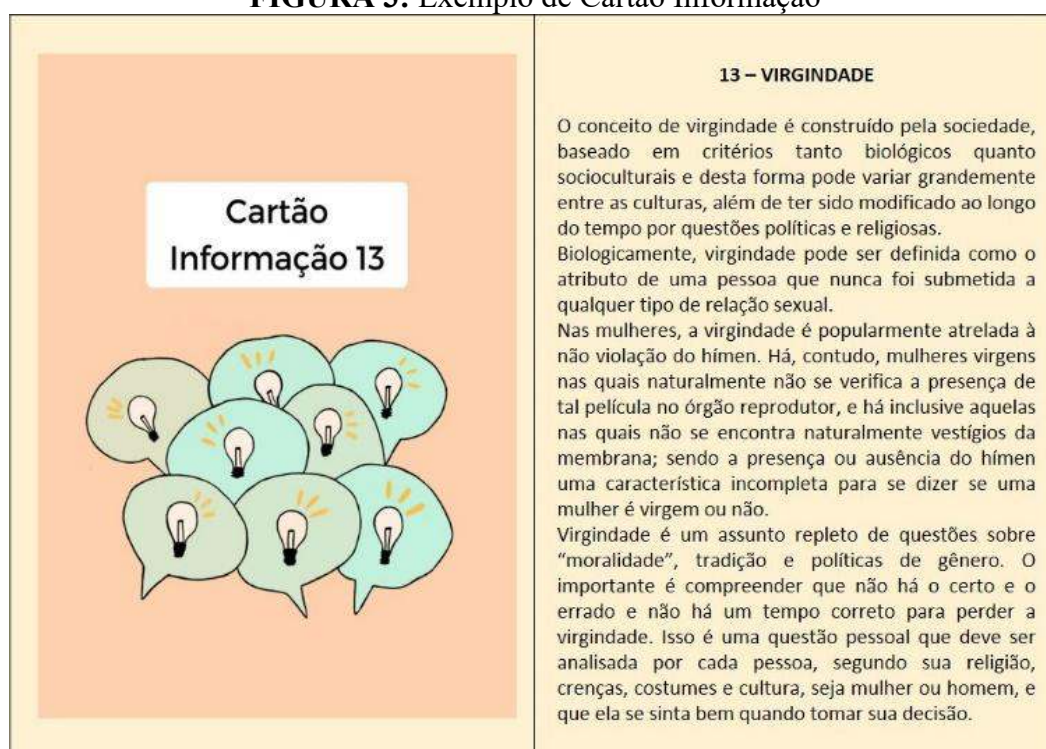
Fonte: Elaboração Própria

FIGURA 2: Exemplo de Carta Situação Problema



Fonte: Elaboração própria

FIGURA 3: Exemplo de Cartão Informação

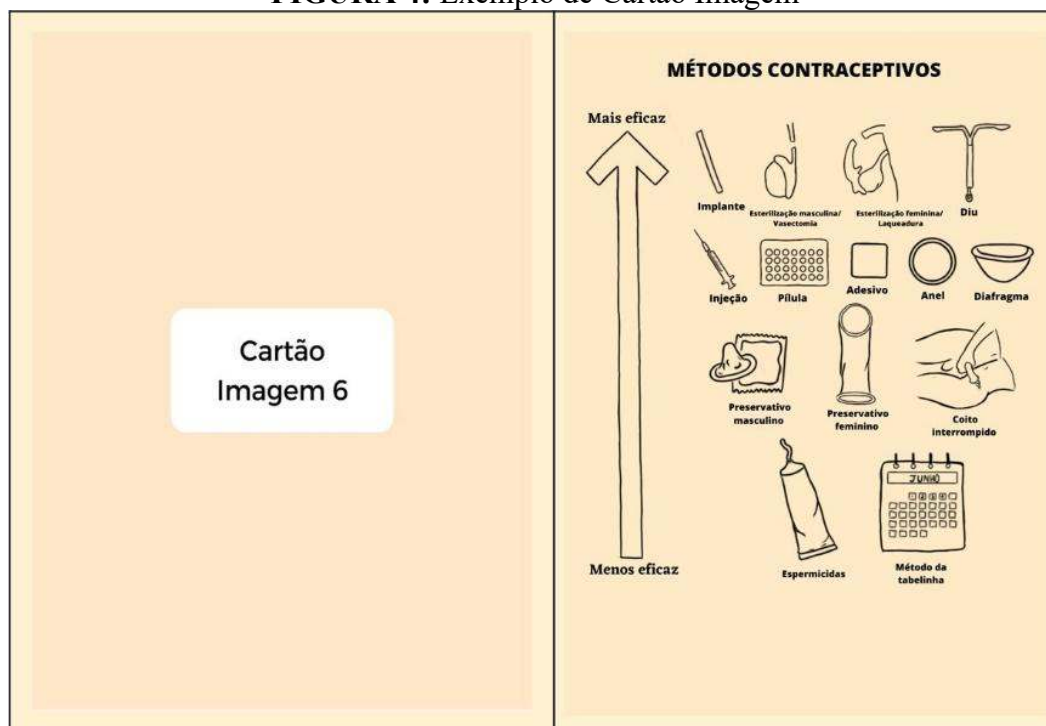


Fonte: Elaboração Própria

Há, também, 6 “cartões imagem” (figura 4) para esclarecer questões referentes à anatomia dos sistemas reprodutores masculino e feminino, sobre os gametas masculino

e feminino e sobre métodos contraceptivos. Tais cartões são mais visuais, apenas para que os personagens observem os desenhos e esclareçam dúvidas.

FIGURA 4: Exemplo de Cartão Imagem



Fonte: Elaboração própria

O jogo, possui, ainda, 12 “cartões ponto” (figura 5) por meio do qual os participantes acumulam pontos, a cada resposta correta. Quando todos os jogadores chegam ao final, declara-se a vitória da família, o que dinamiza o jogo, tornando-o colaborativo: não há apenas um ganhador, todos os jogadores jogam em conjunto, discutem e argumentam - coletivamente - a fim de responderem às “situações problema” criticamente.

FIGURA 5: Exemplo de Cartões Ponto

Fonte: Elaboração própria

Os personagens do jogo são membros de uma família, por exemplo: pai, mãe, filha, filho, avó e tio, eles escolhem qual organização familiar se sentem mais à vontade para formar. São 6 personagens por jogo, o máximo considerado ideal, devido ao número médio de educandos na turma (40 estudantes) e devido à interação entre eles - um número maior de personagens poderia favorecer a dispersão ao longo do jogo.

A decisão de tornar os personagens membros de uma família ocorreu em virtude de aproximar as famílias da escola, principalmente na abordagem dessa temática, já que os estudantes futuramente poderão formar suas próprias famílias e irão se sentir de alguma maneira representados nos personagens ao longo do jogo, independentemente do arranjo familiar constituído.

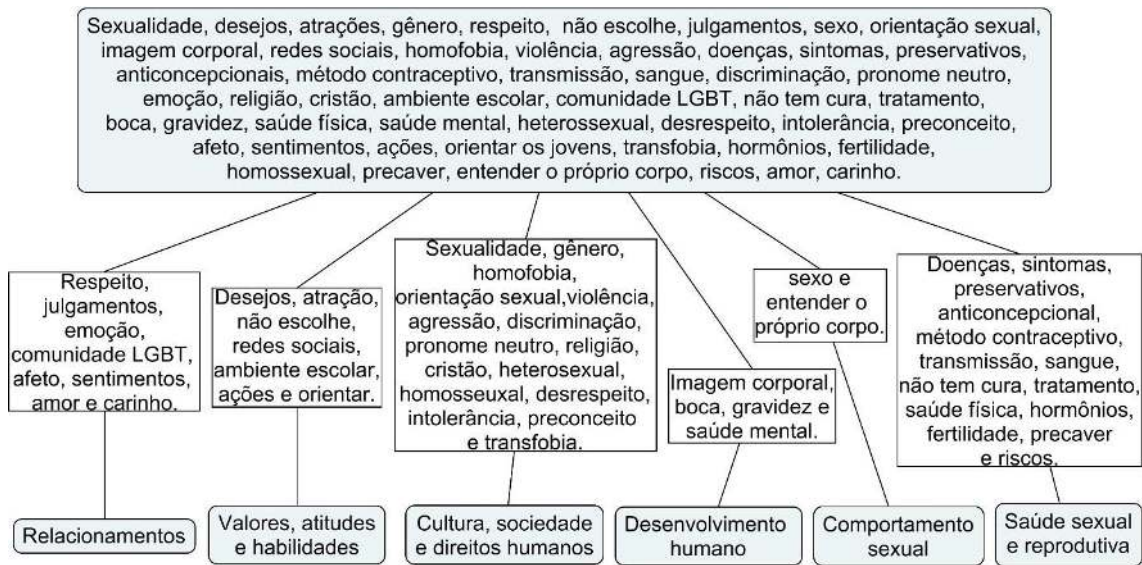
O jogo, como dito anteriormente, é em formato colaborativo: os educandos para vencerem necessitam tomar decisões em conjunto para poderem prosseguir. Assim, incentiva-se a colaboração e o apoio entre personagens e não a competição. Ademais, os participantes podem complementar o conhecimento sobre o tema com os “cartões informação”, observando diferentes pontos de vista sobre diferentes situações ao discutirem com colegas, o que enriquece sua própria perspectiva sobre o assunto. Cada jogador que chega ao final da trilha no tabuleiro permanece no jogo, auxiliando os outros membros da família a responderem acerca das situações até que o último jogador encerre o jogo.

Resultados e Discussão

Os resultados, análise e discussão dos dados deste trabalho dizem respeito à abordagem qualitativa. O jogo educativo foi aplicado a pequenos grupos de até 6 pessoas, que jogaram em conjunto, ajudando uns aos outros, discutindo e resolvendo as situações apresentadas ao longo das jogadas, avançando pelo tabuleiro e buscando atingir a pontuação mínima para serem vitoriosos (10 pontos). Não há um ganhador, mas respondendo corretamente às questões o grupo avança pelo tabuleiro atingindo o final do caminho. O grupo representou uma família que se deparou com situações comuns, sobre a temática sexualidade, vividas cotidianamente por muitas famílias e que deveriam resolver juntos as adversidades apresentadas. Assim, o jogo também instigou os estudantes, pois eles se sentiram representados no jogo por meio dos personagens, além de estimular o relacionamento familiar e a colaboração, demonstrando que famílias unidas, que se apoiam e jogam em conjunto, conseguem vencer ao final.

Após a análise das respostas dos questionários preenchidos pelos participantes, partiu-se, então, para a criação dos núcleos de significação do questionário pré-jogo, essa análise foi possível após várias leituras flutuantes e a identificação dos pré-indicadores (aglutinados no mesmo balão), seguiu-se, então, com a formulação dos indicadores (aglutinados nos quadros brancos) e dos núcleos de significação (separados nos balões por temática). Os núcleos foram nomeados e construídos a partir de seis conceitos-chave: “Relacionamentos”, “Valores, atitudes e habilidades”, “Cultura, sociedade e direitos humanos”, “Desenvolvimento humano”, “Comportamento sexual” e “Saúde sexual e reprodutiva” apresentados no documento proposto pela UNESCO (2014), que também embasou a produção do jogo apresentado, pois caracterizam muito bem o que deseja ser apresentado na análise e discussão dos dados do trabalho. Foram lidos todos os questionários (pré-jogo) e selecionados os termos para compor esta primeira parte do processo de análise, expostos na figura a seguir:

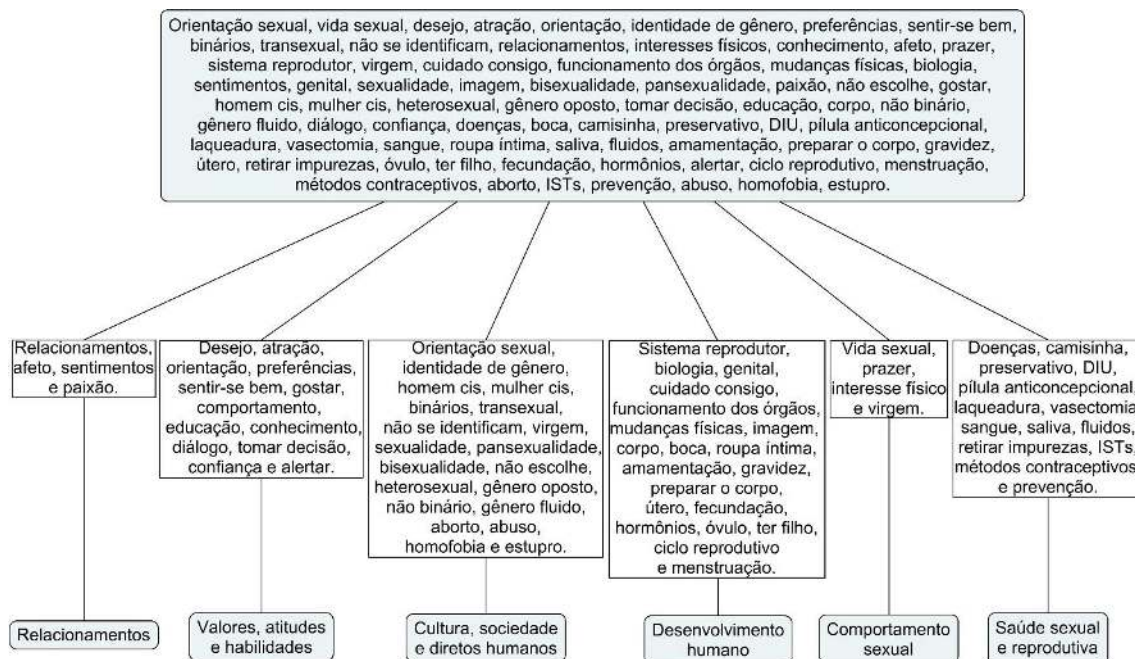
FIGURA 6 – Pré-Indicadores, Indicadores e Núcleos de Significação Referentes às Respostas Apresentadas no Questionário Pré-Jogo.



Fonte: Os autores (2024)

A seguir, serão apresentados os núcleos de significação criados, a partir do questionário pós-jogo, concebidos após várias leituras flutuantes e identificação de pré-indicadores (aglutinados no mesmo balão), para, então, formarem os indicadores (aglutinados nos quadros brancos) e os núcleos de significação (separados nos balões por temática). Os núcleos também foram nomeados e construídos a partir dos seis conceitos-chave mencionados acima. Em seguida, realizou-se a comparação entre os, pré-indicadores, indicadores e núcleos de significação formados antes e depois da aplicação do jogo educativo. Os núcleos formados por meio do questionário pós-jogo são apresentados na figura a seguir:

FIGURA 7 - Pré-Indicadores, Indicadores e Núcleos de Significação Referentes às Respostas Apresentadas no Questionário Pós-Jogo.



Fonte: Os autores (2024)

Na análise dos núcleos de significação, ficou perceptível a diferença na quantidade de pré-índices e conseqüentemente nos indicadores identificados nos núcleos formados por meio dos questionários pré e pós-jogo. Aguiar e Ozella (2013, p. 309) expressam que os pré-índices fazem referência a “trechos de fala compostos por palavras articuladas que compõem um significado”. Não são palavras soltas e vazias de significado, “revelam indícios da forma de pensar, sentir e agir do sujeito, que, como ser mediado pela história, se apropria das características de sua cultura e as converte em funções psicológicas” (AGUIAR; SOARES; MACHADO, 2015, p. 61-62).

O aglomerado de expressões que formaram os pré-índices na análise do questionário pós-jogo demonstra uma maior riqueza de termos e palavras, o que evidencia que os participantes conseguiram identificar e citar termos mais complexos e específicos do que antes da aplicação do jogo educativo. Isto revela que a discussão e socialização da temática pelos participantes, durante o jogo, impactaram positivamente com novos conceitos e conhecimentos, pois o repertório e as ideias apresentadas colaboraram para desenvolver níveis mais elevados de conhecimento, reflexo das diferentes histórias, culturas e costumes, bem como o conhecimento trazido pelos “cartões informação”. Há também uma diferença entre os indicadores formados antes e

depois da aplicação do jogo educativo. Na análise feita antes dos participantes jogarem o jogo, os indicadores que deram origem ao núcleo "Cultura, sociedade e direitos humanos" foram os mais citados, seguido pelos indicadores que formaram o núcleo "Saúde sexual e reprodutiva".

Após a aplicação do jogo, os indicadores mais citados foram os do núcleo "Desenvolvimento humano", seguido do núcleo "Cultura, sociedade e direitos humanos" e então, "Saúde sexual e reprodutiva". O único núcleo que teve diminuição nos indicadores foi o "Relacionamentos".

O quadro a seguir está presente no documento da UNESCO – Orientações Técnicas de Educação em Sexualidade para o Cenário Brasileiro, publicado em 2014.

QUADRO 1 - Conceitos-Chave e Tópicos Propostos pela Unesco para a Educação em Sexualidade.

Conceitos-chave	Tópicos de aprendizagem
1. Relacionamentos	<ul style="list-style-type: none"> • Famílias • Amizade, amor e relacionamentos • Respeito, tolerância e solidariedade • Namoro, casamento, união estável, filhos e relacionamentos eventuais
2. Valores, atitudes e habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Valores, atitudes e referências de aprendizado em sexualidade • Normas e influência dos pares sobre o comportamento sexual • Tomada de decisões • Habilidades de comunicação, recusa e negociação • Encontrar ajuda, apoio e orientação
3. Cultura, sociedade e direitos humanos	<ul style="list-style-type: none"> • Sexualidade, cultura e direitos humanos • Sexualidade e mídia • A construção social do gênero • Violência de gênero, abuso sexual e práticas prejudiciais
4. Desenvolvimento humano	<ul style="list-style-type: none"> • Anatomia e fisiologia sexual e reprodutiva • Reprodução • Puberdade • Imagem corporal • Privacidade e integridade corporal
5. Comportamento sexual	<ul style="list-style-type: none"> • Sexo, sexualidade e o ciclo de vida sexual • Comportamento sexual
6. Saúde sexual e reprodutiva	<ul style="list-style-type: none"> • Saúde reprodutiva • Entender, reconhecer e reduzir o risco de DST, inclusive o HIV • Estigma, tratamento, assistência e apoio às pessoas vivendo com HIV e aids

Fonte: UNESCO (2014)

O documento organiza a abordagem da educação em sexualidade em conceitos-chave, os quais deram nome aos núcleos de significação, e os tópicos de aprendizagem

serviram de base para a formação dos indicadores de cada núcleo. Assim como, serviu de documento teórico para a criação do jogo educativo “Superando Tabus”, pois todas as temáticas presentes no documento são de extremo valor e devem ser abordadas no ambiente escolar, na família e na sociedade como um todo, papel que o jogo busca realizar. Nesse intuito, foi perceptível que os conceitos-chave propostos pelo documento estão presentes no jogo e foram identificados pelos participantes e separados pelos pesquisadores para compor os núcleos de significação. Os temas presentes no jogo condizem com os tópicos e objetivos de aprendizagem citados pelo documento:

[...] crescimento e desenvolvimento, anatomia e fisiologia sexual, reprodução, gravidez e parto, HIV e aids, DST, vida familiar e relações interpessoais, cultura e sexualidade, comportamento sexual, diversidade sexual, abuso, violência baseada em gênero e práticas de risco e danosas (UNESCO, 2014, p. 16).

Assim, percebeu-se que os participantes conseguiram identificar de forma mais completa, após a aplicação do jogo, variados campos que formam a sexualidade, pois os pré-indicadores e indicadores, formados após o jogo, possuíam um maior número de palavras e com estruturas mais complexas, tais como: pansexual, binários, gênero fluido, genital, homem cis, mulher cis, laqueadura e vasectomia.

Após a aplicação do jogo, o núcleo chamado "Desenvolvimento humano" foi o que recebeu mais termos e conceitos. O objetivo de tal conceito-chave, segundo o documento da UNESCO (2014, p. 33), refere-se a “apresentar a anatomia e a fisiologia sexual e reprodutiva masculina e feminina e discutir a importância dos corpos dentro de cada sociedade, cultura e época”. Após a experiência de jogar “Superando Tabus”, os participantes manifestaram maior consciência sobre as temáticas que envolvem sexualidade e desenvolvimento humano, além de maior conexão com seus significados, conseguindo se referir a eles com maior propriedade. Isso ocorreu com outros conceitos-chave que deram origem aos núcleos de significação, em virtude do maior refinamento dos termos utilizados, exceto o núcleo de significação "Relacionamentos”, provavelmente por ser um núcleo de significação que os participantes tenham maior contato no cotidiano e, por isso, envolve conceitos menos elaborados.

As análises dos núcleos de significação demonstraram que "Superando Tabus" é um material didático relevante para fomentar e aprofundar conhecimentos relativos à educação em sexualidade. O jogo aborda conteúdos pertencentes às diversas temáticas da sexualidade de maneira rigorosa, porém lúdica e interativa com os participantes. O

processo vivenciado por eles instou o diálogo e também valorizou o conhecimento prévio trazido. Após participarem do jogo, os participantes revelaram uma expansão sobre conceitos que possuíam inicialmente, além de desvelarem palavras e termos mais complexos, conseguindo responder os questionamentos propostos no questionário pós-jogo com maior riqueza de detalhes e aprofundamento.

O resultado apresentado não se limita a dizer que os núcleos de significação mostrados aqui são os únicos que possam ser criados, por meio das palavras e significados referidos pelos participantes. Eles foram sistematizados levando-se em conta os conceitos-chave propostos pelo documento da UNESCO (2014), pois ele engloba campos relevantes à sexualidade e, conseqüentemente, à abordagem do jogo educativo “Superando Tabus”. Dessa forma, foi possível notar que os participantes conseguiram identificar significados pertencentes a todos os núcleos e expandiram seus conhecimentos por meio do jogo. Aguiar; Soares; Machado (2015, p. 65) afastam a “ideia dicotômica de que o movimento de análise e síntese das significações nos remete ao ponto de vista do sujeito isolado e afirmam que o foco é o sujeito histórico”.

Em geral, as abordagens presentes nos jogos educativos sobre sexualidade são:

[...] verticais, ancoradas na transmissão de informações e direcionadas estritamente aos aspectos biológicos, sob a perspectiva do paradigma médico higienista. Com o intuito de assegurar a assimilação e a memorização de conteúdos, considerados necessários pelo educador, os discursos são muitas vezes marcados por regras implícitas, reguladoras e definitivas. Reforçam verdades tidas como únicas, inibem a participação ativa dos adolescentes, a troca de experiências e o conhecimento de suas vivências (VÂNIA SOUZA *et. al.*, 2017, p. 395).

Particularidade que foi totalmente evitada durante a criação do jogo educativo “Superando Tabus”, em nenhum momento os pesquisadores procuraram restringir as ideias e as discussões dos estudantes. O intuito do jogo é que os participantes aprendam sobre a temática, enquanto interagem e dialogam, superando pensamentos discriminatórios e excludentes, reforçando a importância de uma vivência livre de preconceitos e violências, idealizando uma sociedade mais justa, igualitária e diversa.

O jogo educativo “Superando Tabus”, permite a livre manifestação das ideias, através das discussões das “situações problema” complementadas pelos “cartões informação”, inicialmente referendadas nos diálogos coletivos entre todos os participantes do jogo, que formam a família, para finalmente serem absorvidas

individualmente. Necessidade essa de trazer as famílias para dentro do jogo e tornarem os jogadores membros ativos de suas formações familiares, seja de maneira representada pelo jogo, seja na realidade vivida cotidianamente.

Todas as discussões realizadas pelos participantes demonstraram a importância de trazer a educação em sexualidade por uma abordagem emancipatória, salientando o valor destas discussões nos ambientes escolares e familiares. É fundamental ressaltar que a sexualidade não deve ser abordada apenas nas disciplinas de Ciências e Biologia, pois é um tema transversal e necessita ser inserido nas mais diversas áreas, além de estar totalmente relacionada à formação humana na sua integralidade.

É notório, como expressa Marise Ramos (2010), sobre o preceito epistemológico, que não existem conhecimentos específicos, apenas, de determinadas áreas, esta é uma divisão metodológica, dada a totalidade social. Os conhecimentos precisam ser apresentados e apropriados nas suas especificidades, mas serem compreendidos, também, como sistemas de relações. Pois resultam no processo de ensino-aprendizagem e redundam na formação do estudante que consegue compreender a realidade como síntese de múltiplas determinações, atributo presente na educação em sexualidade, que é articulado a todos os campos do conhecimento e resultam em práticas presentes na realidade cotidiana dos estudantes. Isso acontece, pedagogicamente, na configuração do currículo de maneira que os conhecimentos possam se manifestar e se desenvolver por meio da práxis educativa com estratégias pedagógicas e metodológicas que vão garantindo simultaneamente a apreensão dos conteúdos de ensino nas suas especificidades, mas também na relação entre eles. Propriedade presente no jogo educativo “Superando Tabus” que uniu numerosos campos da sexualidade e os conceitos-chave do documento da UNESCO (2014), dando origem aos núcleos de significação formados pelas respostas dos participantes, assim como é capaz de ser integrado a qualquer campo do conhecimento no ambiente escolar, ou fora dele.

Louro (2019, p. 39) descreve que “para os grupos conservadores, tudo isso parece muito subversivo e ameaça atingir e perverter, também, conceitos, valores e ‘modos de vida’ ligados às identidades nacionais, étnicas, religiosas e de classe”. A intenção de “Superando Tabus” é subverter esses preconceitos e tabus arraigados nos costumes e valores, baseando-se no conhecimento científico, promovendo a autonomia dos estudantes na busca de uma sociedade livre, justa e igualitária, na qual a diversidade e o acolhimento sejam qualidades comuns. Para isso, o jogo pode ser aplicado de forma autônoma para toda a comunidade escolar, unindo a família, a escola e a sociedade.

Considerações Finais

Neste trabalho, foi desenvolvido e aplicado um jogo de tabuleiro como material didático apropriado para abordar a educação em sexualidade em sua pluralidade, por meio de uma vasta leitura e exploração bibliográfica de fontes e estudos sobre a temática. Nele, o professor transformou-se em um mediador do conhecimento e não detentor total dele, o corpo discente tornou-se ativo e através do diálogo e das relações sociais foi capaz de desenvolver seu próprio conhecimento, reforçando todo o repertório que os estudantes trouxeram, promovendo a ascensão a maiores níveis de conhecimento.

Compreende-se que a educação em sexualidade não é, na maioria das vezes, uma temática fácil de ser trabalhada em sala de aula, pois carrega consigo muitos estereótipos, preconceitos e dificuldades de apresentação por grande parte do corpo docente. Dessa forma, o jogo educativo “Superando Tabus” pode ser uma forma de abordar os mais diversos assuntos que envolvem a sexualidade, por todos os sujeitos presentes no ambiente escolar e não apenas os professores das áreas afins. Baseado no conhecimento científico, na liberdade de expressão, na igualdade, no pluralismo e na diversidade, o jogo propõe, através do diálogo e socialização, que os jogadores possam expandir seu conhecimento e libertarem-se de ideias ultrapassadas, excludentes e preconceituosas, partilhando respeito e afeto.

Durante as aplicações do jogo educativo e nas análises dos questionários foi nítida a aprovação dos participantes da metodologia aqui proposta, os pré-indicadores e indicadores, referentes ao questionário pós-jogo, evidencia uma maior riqueza de termos e conceitos, demonstrando que após os estudantes terem contato com o jogo educativo “Superando Tabus” conseguiram desenvolver um conhecimento mais rico de detalhes, potencializado pela discussão em conjunto de todo o grupo participante. Além disso, todos se mostraram interessados em jogar novamente e disseram ter gostado do produto educacional apresentado, com poucas propostas para sua modificação.

A intenção deste trabalho não é impor nenhum tipo de comportamento ou costume sobre nenhuma das práticas que envolvem a sexualidade, apenas demonstrar e afirmar que políticas de respeito à diversidade, igualdade de gênero e saúde sexual são necessárias no ambiente escolar, assim como na família e na sociedade. A escola possui um papel social como espaço formativo de identidades e deve incentivar o respeito, estimular o acolhimento e desenvolver o diálogo. Uma educação livre, justa e igualitária se baseia na democracia, no respeito às diferenças e na redução de desigualdades.

Algumas visões reproduzidas na atualidade são imbuídas de preconceitos e tabus, perpetuando a dominação de um poder repressor e violento. A escola, antes de tudo, deve ser promotora de uma cultura de paz, valorizando a igualdade de gênero, além de reconhecer a diversidade e a pluralidade. Espera-se que, ao concluir o ensino médio integrado, estes indivíduos sejam autônomos, livres e atuantes, compondo uma sociedade plural e diferente. E, para que isso aconteça, é premente que as práticas educativas sejam contextualizadas e repletas de potência transformadora.

Referências

AGUIAR, Wanda Maria Junqueira de; OZELLA, Sérgio. Núcleos de significação como instrumento para a apreensão da constituição dos sentidos. **Psicologia, Ciência e Profissão**, Brasília, v. 26, n. 2, p. 222-245, 2006.

AGUIAR, Wanda Maria Junqueira de; OZELLA, Sergio. Apreensão dos sentidos: aprimorando a proposta dos núcleos de significação. **Revista Brasileira Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 94, n. 236, p. 299-322, abr. 2013.

AGUIAR, Wanda Maria Junqueira de; SOARES, Júlio Ribeiro; MACHADO, Virginia Campos. Núcleos de significação: uma proposta histórico-dialética de apreensão das significações. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, v. 45, n. 155, p. 56-75, mar. 2015.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, PR, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2020]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 1 dez. 2020.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Seção 1, p. 27833.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental: orientação sexual**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

FIGUEIRÓ, Mary Neide Damico. Sexualidade e afetividade: implicações no processo de formação do educando. In: FIGUEIRÓ, Mary Neide Damico (Org.). **Educação Sexual: em busca mudanças**. Londrina: UEL, 2009.

GAGLIOTTO, Giseli Monteiro. LEMBECK, Tatiane. Sexualidade e adolescência: a educação sexual numa perspectiva emancipatória. **Educere et Educare – Revista de Educação**, Unioeste - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel/PR. v. 6, n. 11, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998.

LOURO, Guacira Lopes. Gênero, sexualidade e educação: das afinidades políticas às tensões teórico-metodológicas. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, MG, v. 46, n. 46, p. 201-218, dez. 2007.

LOURO, Guacira Lopes (Org.) **O corpo educado: pedagogias da sexualidade.** 4. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

MANACORDA, Mario Alighiero. **Marx e a pedagogia moderna.** Campinas: Alínea, 2007.

MELO, Sônia Maria Martins de (Org.) **Educação e sexualidade.** Design instrucional Carmen Maria Cipriani Pandini. 2. ed. rev. Florianópolis: UDESC/CEAD/UAB, 2011.

RAMOS, Marise Nogueira. Ensino médio integrado: ciência, trabalho e cultura na relação entre educação profissional e educação básica. *In:* MOLL, Jaqueline (Org.). **Educação profissional e tecnológica no Brasil contemporâneo: desafios, tensões e possibilidades.** Porto Alegre: Artmed, 2010.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações.** Campinas: Autores Associados, 2012.

SOUZA, Vânia et al. O jogo como estratégia para abordagem da sexualidade com adolescentes: reflexões teórico-metodológicas. **Revista Brasileira de Enfermagem.** Brasília, v. 70, n. 2, p. 376-383, abr. de 2017.

UNESCO. **Orientações técnicas de educação em sexualidade para o cenário brasileiro: tópicos e objetivos de aprendizagem.** Brasília, UNESCO, 2014.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2019.

Recebido em outubro de 2024.
Aprovado em novembro de 2024.