

# CONHECIMENTO DOS ADOLESCENTES ACERCA DAS FORMAS DE PREVENÇÃO E CONTATO DAS INFECÇÕES SEXUALMENTE TRANSMISSÍVEIS (IST) ATRAVÉS DO JOGO DIDÁTICO TRILHA CAMINHO DA SAÚDE

Antônio Lucas de Souza<sup>1</sup>

Fábio Santos Silva<sup>2</sup>

Joberto Fernando Sobczak<sup>3</sup>

## RESUMO

As Infecções Sexualmente Transmissíveis são frequentes, sendo consideradas um problema de saúde pública global. São provocadas por agentes etiológicos: vírus, bactérias, fungos e protozoários. São transmitidas, principalmente, por contato sexual (oral, vaginal, anal) desprotegido com um indivíduo que esteja infectado. No tocante as Infecções Sexualmente Transmissíveis mais pertinentes, sífilis, hepatites virais B e C, gonorreia, clamídia e HIV, atualmente são um grave desafio para a saúde coletiva devido à alta taxa de infecção e dificuldade de acesso ao tratamento adequado. Tem por objetivo promover o conhecimento e a conscientização a partir do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual” sobre Infecções Sexualmente Transmissíveis entre adolescentes. O jogo educativo foi aplicado em uma turma de 9º ano, em uma Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental em Tempo Integral localizada em um Município do estado do Ceará. Um questionário contendo oito perguntas foi elaborado e aplicado para avaliar o jogo e o conhecimento dos alunos. Observou-se que o jogo possibilitou aos educandos uma maior compreensão sobre as formas de contato e prevenção das ISTs. Além disso, os estudantes mostraram-se ativos e participativos durante todo o percurso da trilha. Foi possível notar ainda seus interesses e curiosidades a cada pergunta lançada durante o jogo. O conhecimento dos estudantes foi considerado mediano, e isso requer que os professores utilizem ferramentas ativas para aquisição do conhecimento de forma lúdica. Portanto, o jogo “Trilha Caminho da Saúde Sexual” mostrou-se uma ferramenta para o ensino de saúde sexual, promovendo aprendizado, engajamento e motivação.

**Palavras-Chave:** Infecções Sexualmente Transmissíveis. Adolescente. Educação sexual. Jogo didático.

## ABSTRACT

Sexually transmitted infections are common and considered a global public health problem. They are caused by viruses, bacteria, fungi, and protozoa. They are primarily transmitted through unprotected sexual contact (oral, vaginal, or anal) with an infected individual. The most common STIs-syphilis, viral hepatitis B and C, gonorrhoea, chlamydia, and HIV-currently pose a serious public health challenge due to their high infection rates and limited access to appropriate treatment. The goal is to promote knowledge and awareness among adolescents through the educational game "Trilha Caminho da Saúde Sexual" (Sexual Health Pathway). The educational game was administered to a 9th-grade

---

<sup>1</sup> Graduado (a) em Ciências Biológicas pela Universidade Regional do Cariri (URCA), e-mail: atlucas2011@hotmail.com.

<sup>2</sup> Tutor (a) da Especialização em Ensino de Ciências – Anos Finais do Ensino Fundamental “Ciência é Dez!” da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Especialista em Biologia e Química pela Universidade Regional do Cariri (URCA), e-mail: fabiosantos@gmail.com.

<sup>3</sup> Orientador (a) da Especialização em Ensino de Ciências – Anos Finais do Ensino Fundamental “Ciência é Dez!” da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Doutor (a) em Ecologia e Recursos Naturais pela Universidade Federal São Carlos (UFCS), e-mail: jobczak@unilab.edu.br.

class at a full-time municipal elementary and preschool in a municipality in the state of Ceará. A questionnaire containing eight questions was developed and administered to assess the game and the students' knowledge. The game provided students with a greater understanding of how to contact and prevent STIs. Furthermore, students were active and engaged throughout the entire trail. Their interests and curiosity were also evident in each question posed during the game. Students' knowledge was considered average, requiring teachers to use active tools to acquire knowledge in a playful way. Therefore, the "Sexual Health Pathway" game proved to be a useful tool for teaching sexual health, promoting learning, engagement, and motivation.

**Keywords:** Sexually transmitted infections. Adolescents. Sexual education. Educational game.

## INTRODUÇÃO

As Infecções Sexualmente Transmissíveis (ISTs) são frequentes e recorrentes, consideradas um problema de saúde pública mundialmente (Spindola *et al.*, 2021).

Nesse contexto, entende-se que as por ISTs são causadas por diversos agentes etiológicos, como vírus, bactérias, fungos e protozoários. Elas são transmitidas, principalmente, por contato sexual desprotegido (oral, vaginal, anal) com um indivíduo infectado. Outras formas de transmissão incluem a via sanguínea e a transmissão vertical materno-fetal durante a gestação, no parto ou na amamentação. Sífilis, hepatites virais B e C, gonorréia, clamídia e HIV representam atualmente um grave desafio para a saúde coletiva devido à alta taxa de infecção e a dificuldade de acesso ao tratamento adequado (Moreira *et al.*, 2021).

Dados epidemiológicos sobre as IST têm revelado que cerca de 25% das infecções são diagnosticadas em indivíduos com idade inferior a 25 anos (Spindola *et al.*, 2021). A idade menor de 25 anos é um dos preditores considerável para o uso menos consistente de preservativo; sendo assim, a atividade sexual desprotegida e precoce do adolescente é um relevante fator de risco para a exposição à IST (Portela, 2014).

Segundo a Organização Mundial da Saúde, a adolescência é a fase compreendida entre 10 e 19 anos sendo caracterizada por inúmeras transformações físicas e psicossociais, pelo despertar da sexualidade e com grande influência das particularidades de vida em cada indivíduo (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2018), onde grande maioria dos adolescentes inicia sua vida sexual cada vez mais precoce, geralmente entre 12 e 17 anos (Moreira, 2012).

O crescimento progressivo dos casos de infecção pelo Vírus da Imunodeficiência Humana (HIV) entre os adolescentes, a ineficiência dos registros de casos de ISTs, o pouco conhecimento dos jovens em assuntos relacionados à sexualidade e os programas educacionais inadequados são questões preocupantes e que precisam ser levadas em consideração em relação à prevenção das ISTs e Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (AIDS) (BRASIL, 1995).

A busca por novas experiências, aliada à falta de orientações sobre as mudanças que estão passando, torna os adolescentes vulneráveis a situações de risco, incluindo as infecções sexualmente transmissíveis (ISTs), como a Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (AIDS) (Almeida *et al.*, 2017). Diante disso, as iniciativas de educação saúde voltadas para a profilaxia em das ISTs, quando implementadas e adaptadas de forma coerente são fundamentais para controlar a disseminação dessas infecções (Neves, 2021).

Visando a compreensão dos estudantes em relação às formas de contato e prevenção das ISTs, o uso do jogo didático apresenta-se como uma ferramenta de ensino relevante, pois desenvolve no aluno um espírito reflexivo, questionador, baseado no uso de raciocínio lógico e crítico, possibilitando a interação e a troca de saberes, facilitando a da construção do conhecimento (Portes e Santos, 2015).

De acordo com a contextualização apresentada no respectivo estudo, pode-se levantar os seguintes questionamentos: Quais são as percepções dos adolescentes diante do jogo didático: “Trilha Caminho da Saúde Sexual? O que são ISTs? O que os estudantes já conhecem sobre ISTs?

Diante do constante aumento das IST entre adolescentes e da falta de informação adequada sobre sexualidade, este estudo justifica-se pela necessidade de intervenções educativas eficazes. O uso do jogo didático 'Trilha Caminho da Saúde Sexual' buscou promover o conhecimento sobre prevenção e contato das IST, oferecendo uma abordagem lúdica e interativa. Este recurso contribui para a formação de adolescentes mais conscientes e responsáveis em relação à saúde sexual, além de proporcionar avanços no âmbito educacional e na saúde pública.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

### ***Infecções Sexualmente Transmissíveis na Adolescência***

As Infecções Sexualmente Transmissíveis são consideradas como um dos problemas de saúde pública mais comum em todo o mundo. Os infectados são mais vulneráveis à associação de mais de uma IST e existe relação com o aumento da mortalidade materna e infantil (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2018). Algumas ISTs, como a sífilis e a AIDS podem deixar sequelas graves ou até levar a óbito se não forem tratadas a tempo (Moreira et al., 2012)

De acordo com o estudo de Almeida et al., (2017) não conhecer seu próprio corpo indica que há dificuldades dos adolescentes em não conhecerem os sintomas desencadeados pelas ISTs. Eles associam o fato de que uma pessoa com aparência saudável não pode estar infectada, o que eleva as chances de contraírem ISTs.

Segundo Rizzon et al., (2021) aproximadamente 1 milhão de pessoas contraem uma IST em todo o mundo diariamente. Apesar do avanço no diagnóstico, tratamento e prevenção, elas ainda representam um desafio na saúde pública. As manifestações clínicas de parte dessas

infecções favorecem a disseminação silenciosa, em razão da falta de conhecimento da população, atrelada à baixa busca por auxílio médico.

As práticas sexuais desprotegidas acarretam riscos para o adolescente como a aquisição de IST (Noll et al., 2020) e a gravidez na adolescência que representa um problema de saúde pública multidimensional. Com isso, é necessário compreender a multicausalidade envolvida na saúde sexual dos adolescentes para propor intervenções afinadas à realidade e sensíveis às suas especificidades (Maia et al., 2021).

### ***Impactos das experiências sexuais precoces na adolescência***

A experiência sexual precoce está associada principalmente a: infecções sexualmente transmissíveis (ISTs), mais parceiros sexuais, uso inconsistente de contraceptivos, gravidez indesejada e sexo com parceiros de risco (Magnusson et al., 2019). A prevalência do início da atividade sexual precoce no Brasil, segundo um estudo nacional, era 27,5% em 2015 (Felisbino et al., 2018).

Um estudo realizado em São Paulo com 191 estudantes mostrou que apesar do conhecimento sobre as IST e o uso do preservativo entre os jovens, ainda é relativamente alto o número daqueles que não usam o preservativo durante as relações sexuais, o que aumenta a prevalência de pessoas infectadas com o HIV e outras ISTs.

Embora as tendências do comportamento sexual dos adolescentes sexualmente ativos sejam mais positivas nos últimos anos, quanto mais tarde eles iniciarem a vida sexual, mais protegidos estão das suas consequências negativas, como a gravidez indesejada, as ISTs e o impacto psicológico negativo das relações precoces (Sousa, 2020).

Considera-se que a inicialização sexual precoce, tenha um impacto negativo no desenvolvimento físico, mental e psicossocial dos adolescentes, e representa um comportamento de risco, devido à possibilidade de aquisição de maior número de parceiros sexuais durante a vida e maiores chances de exposição às ISTs (Vieira et al., 2021).

Segundo Gonçalves e Malafaia (2013) A sexualidade, em um contexto social, frequentemente não é discutida ou explorada de maneira que as pessoas possam ser educadas a compreendê-la e perceber que seu exercício não é algo vergonhoso ou pecaminoso, resultando, assim, em uma falta de educação sexual. A ausência de diálogo, por sua vez, aumenta a vulnerabilidade dos adolescentes a riscos associados à vivência da sexualidade, como gravidezes indesejadas, infecções sexualmente transmissíveis e traumas psicológicos e emocionais decorrentes de experiências frustrantes relacionadas à sexualidade.

## ***Educação Sexual na prevenção das ISTs na adolescência***

A educação sexual nas escolas desempenha um papel vital na saúde sexual e no bem-estar dos jovens (Goldfarb e Lieberman; 2021). Ademais, as infecções sexualmente transmissíveis (ISTs) devem fazer parte da agenda abrangente de cuidados de saúde para adolescentes e jovens e os testes desempenham um papel estratégico na prevenção das ISTs (Ayres et al., 2022). Nesse contexto, a escola é um local ideal para fortalecer o conhecimento sexual dos adolescentes e modificar seu comportamento, orientando-os para o exercício responsável da sexualidade.

De acordo com Osadolor et al (2022) o comportamento sexual durante a adolescência orienta fundamentalmente a vida futura de meninas e meninos, e deve ser guiado com educação adequada, especialmente porque representa um elemento-chave na consecução dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável.

Nesse contexto, Costa et al., (2019) destacou a escola como um ambiente favorável para o desenvolvimento do adolescente, com oportunidades para cuidar-se e expressar seus problemas e anseios, pois esse local é um ambiente propício para atividades que podem agregar as demandas advindas dos próprios adolescentes, facilitando as discussões e as intervenções educativas quanto à prevenção às ISTs.

Com o incentivo à promoção do conhecimento sobre a educação sexual, podem-se diminuir os casos de ISTs na população juvenil; evitando que os jovens se tornem pais na adolescência, assim como serem vetores para a transmissão com trocas de parceiros sexuais; dessa forma, é possível desacelerar o aumento de de casos, com a propagação de informações corretas (Anselmo et al., 2024).

## **METODOLOGIA**

No primeiro semestre do ano de 2024 o aluno pesquisador foi convidado para proferir uma palestra sobre Infecções Sexualmente Transmissíveis e suas formas de prevenção na Escola de Ensino Infantil e Fundamental em Tempo Integral João XIII, em uma turma de 9º ano. O momento contou com uma exposição dialogada, seguido de uma roda de conversas e finalizado com perguntas e respostas acerca do conteúdo trabalhado. Mediante as etapas ocorridas, percebeu-se que a turma apresentou dificuldades em relação à temática trabalhada e, dessa forma, pensou-se em aplicar um jogo didático lúdico: “Trilha Caminho da Saúde Sexual” buscando proporcionar conhecimentos aos adolescentes de forma dinâmica e atrativa.

O jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual” foi aplicado durante o segundo semestre, no dia 14 de outubro de 2024 em uma turma do 9º ano na Escola de Ensino Infantil e Fundamental em Tempo Integral João XXIII, localizada no município de Campos Sales – CE.

### ***Materiais do jogo***

O jogo foi construído com materiais de fácil aquisição, consiste em um tabuleiro impresso em lona, com medidas de 2,00 m x 1,50 m, com design colorido, contendo trinta e duas casas (figura 1), quarenta cartas-pergunta (figura 2) cada uma contendo uma pergunta objetiva e quatro alternativas de respostas (com a correta destacada), o jogo ainda contou com um dado de seis faces, um manual de regras, peões coloridos e um cronômetro para marcação do tempo para a resposta. As cartas-pergunta foram elaboradas em acordo com a temática proposta: Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST). Ademais, todas as perguntas inseridas nas cartas foram elaboradas de acordo com a cartilha Infecções Sexualmente Transmissíveis: IST, prevenção e sexualidade produzida pela Universidade Federal do Piauí em maio de 2020. Dessa forma, algumas perguntas estiveram presentes nas cartas, assim como: o que são ISTs? Quais as formas de transmissão das ISTs? Quais as formas de prevenção das ISTs? E entre outras.

Vale ressaltar que, neste jogo havia algumas casas-surpresa; sempre que um jogador atingisse uma dessas casas, ele deveria seguir obrigatoriamente as instruções que estão nelas, ou seja, ficava duas rodadas sem jogar, volte duas casas, volte ao início etc.



Figura 1 - Tabuleiro do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual”. Adaptado de Barros e Miranda (2020).

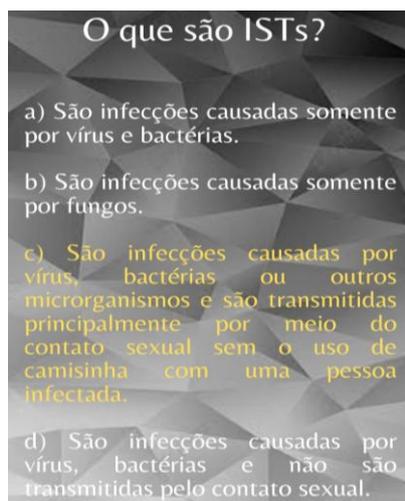


Figura 2 - Exemplo de carta do jogo didático.

### ***Regras do jogo***

As regras foram elaboradas para orientar a atividade e facilitar sua aplicação, além de esclarecer possíveis dúvidas que possam surgir durante o jogo (Quadro 1).

#### **Instruções de como jogar:**

1. O mediador dividirá a turma em quatro equipes (cada equipe escolherá um líder como representante da equipe).
2. Um dado será utilizado para definir a ordem das equipes. A equipe que obtiver o maior número será a primeira a jogar e, assim segue-se em ordem decrescente. Caso haja empate durante o lançamento do dado, será realizado novo lançamento para o desempate.
3. Cada equipe escolhe seu peão (vermelho, verde, azul ou amarelo), seguindo a ordem definida pelo lançamento do dado.
4. As cartas contendo as perguntas devem ser embaralhadas e colocadas em uma pilha com as perguntas voltada para baixo.
5. O mediador retira uma carta da pilha e faz a pergunta para a primeira equipe.
6. Após a leitura da questão, o cronômetro é acionado, e a equipe deve respondê-la antes que o tempo termine (30 segundos). Caso não responda no tempo determinado, a carta volta para o fim da pilha e a vez passará para a equipe seguinte.
7. Se a equipe acertar a resposta, lançará o dado, andará o número de casas equivalentes e passará a vez para as equipes seguintes.
8. Se o peão cair em uma “casa-surpresa”, a equipe deverá seguir as instruções nela contida.
9. O jogo segue essa dinâmica até uma equipe concluir o percurso da trilha, sendo então declarada vencedora (Obs: não é necessário obter o valor exato no último lançamento do dado).

Quadro 1 - Regras básicas do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual”. Adaptado de Barros e Miranda (2020).

### ***Recursos avaliativos***

Para avaliar as impressões dos educandos sobre as características técnicas do jogo didático “Trilha Caminhos da Saúde Sexual”, foi criado um questionário de usabilidade (Quadro 2), composto por oito perguntas e um espaço destinado a sugestões e comentários. Esse questionário foi aplicado após a realização do jogo didático.

### ***Aplicação do jogo***

A aplicação do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual”, foi realizada em uma turma de 9º ano, composta por vinte e quatro alunos. Essa turma foi organizada em quatro equipes, no qual cada equipe tinha um líder como representante. A mediação da atividade ficou por conta do autor do presente trabalho com auxílio da professora de Ciências regente em sala. Participaram da atividade de aplicação do jogo didático “Trilha caminho da saúde sexual” 24 alunos presentes na aula, sendo que o tempo de duração média de aplicação do jogo e do questionário foi de cerca de 1h30min que correspondendo a duas aulas de 45min na turma. De início, foram apresentados os componentes, objetivos e instruções do jogo, em seguida, os alunos foram instruídos a realizarem uma partida. Após o jogo vivenciado, os alunos foram convidados para responderem a um questionário de usabilidade.

Além do questionário de usabilidade, o mediador realizou anotações durante o jogo, registrando interações, engajamento e dificuldades observadas entre os participantes. Essa triangulação de dados permitiu uma análise mais abrangente da experiência dos alunos com o jogo didático.

<i>Questionário de usabilidade</i>	
1)	O que você achou do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual”? <input type="checkbox"/> Excelente <input type="checkbox"/> Bom <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Ruim
2)	As regras do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual” são claras? <input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não <input type="checkbox"/> Pode melhorar
3)	Você teve dificuldades durante a atividade? <input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não Quais _____
4)	Você achou o visual (layout) do jogo agradável? <input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não <input type="checkbox"/> Pode melhorar
5)	O jogo colaborou na compreensão do conteúdo? <input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não <input type="checkbox"/> Pode melhorar
6)	Você aprendeu algo novo com esta atividade? <input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
7)	O uso de atividades diferenciadas aumenta seu interesse em estudar Ciências?

( ) Sim ( ) Não
8) Na sua opinião, a utilização do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual”:
( ) É apenas momento de diversão
( ) Ajuda no aprendizado dos conteúdos explicados pelo professor, de forma divertida.
Comentários Gerais (sugestões, dúvidas, críticas, etc.).

Quadro 2 - Questionário para avaliação das características técnicas do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual”. Adaptado de Barros e Miranda (2020).

O jogo foi desenvolvido como ferramenta pedagógica complementar à disciplina de Ciências, especificamente para abordar temas como prevenção de IST e saúde sexual, alinhando-se aos objetivos do Currículo Nacional Comum Base (BNCC). A atividade foi projetada para promover a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de competências como pensamento crítico, trabalho em equipe e tomada de decisão.

Para confirmar a participação dos adolescentes na resolução do questionário de usabilidade, o aluno pesquisador solicitou que seus responsáveis assinasse um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), pelo qual foi garantido sigilo quanto aos dados dos participantes da pesquisa.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os participantes da atividade foram 24 adolescentes, sendo alunos do Ensino Fundamental II, na faixa etária entre 14 e 15 anos. A maioria dos participantes é do sexo masculino, sendo 15 meninos e 9 meninas. A idade mais frequente foi de 14 anos, sendo 8 adolescentes com 15 anos e 16 adolescentes com 14 anos.

No decorrer da aplicação do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual” foi possível observar que vários alunos tiveram atitudes diferentes na organização das equipes para realização da atividade. Algumas equipes foram determinadas por afinidade entre os alunos, outras foram organizadas de forma aleatória. Ademais, observou-se também que os estudantes se organizaram de acordo com o nível de conhecimento entre os participantes. Dessa forma, o envolvimento e participação dos estudantes foi destaque durante todo desenvolvimento do jogo. Vale destacar que, após a finalização da atividade os estudantes realizaram a busca por curiosidades quanto as ISTs, no qual buscaram a professora regente para esclarecimentos assim como também solicitaram intervenção do mediador como suporte para sanar suas dúvidas. Foi notável a participação dos educandos, no qual mostraram interesse em participar de outros jogos futuramente.

Nesse contexto, vale ressaltar a importância do professor como mediador e facilitador diante de atividades lúdicas e atrativas, pois estas são fundamentais para a compreensão de conteúdos, assim como também para a construção da aprendizagem significativa. De acordo com Costa (2017) a mediação docente contribui de forma significativa para que o jogo não seja apenas uma forma de diversão, mas sim, seja impactante de forma positiva na construção da aprendizagem dos educandos. Barros, Miranda e Costa (2019) destacaram a importância do professor enquanto mediador, pois suas contribuições possibilitam que quaisquer dificuldades surgidas durante a atividade sejam esclarecidas.

Para avaliação da percepção dos estudantes a respeito das características do jogo foi utilizado um questionário de usabilidade, que identifica o jogo e sua funcionalidade. A avaliação geral do jogo mostrou alta aceitação, com 67% dos alunos classificando-o como excelente e 28% como bom. Esses resultados podem ser atribuídos ao design dinâmico e ao alinhamento do conteúdo do jogo com as necessidades pedagógicas da turma, demonstrando que o recurso cumpriu seu papel educativo de forma envolvente. O jogo didático no ensino de Ciências possibilita discussões e interações entre os estudantes, permitindo a construção do conhecimento de modo lúdico e coletivo (Muller et al., 2020).

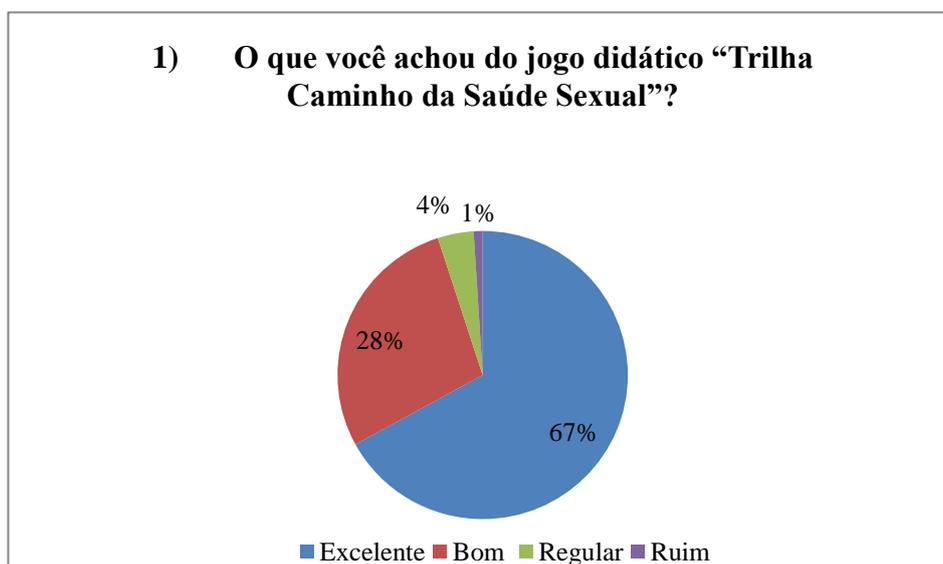


Gráfico 1 – Avaliação geral do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual”.

De acordo com as regras do jogo, 87% dos alunos afirmaram serem fáceis de entender, no qual o jogo demonstrou ser acessível e inclusivo, contribuindo para o engajamento geral. Regras claras também minimizam a insatisfação, como destacado por Miranda et al., (2016), permitindo que os estudantes se concentrassem nos conteúdos educativos.

## 2) As regras do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual” são claras?

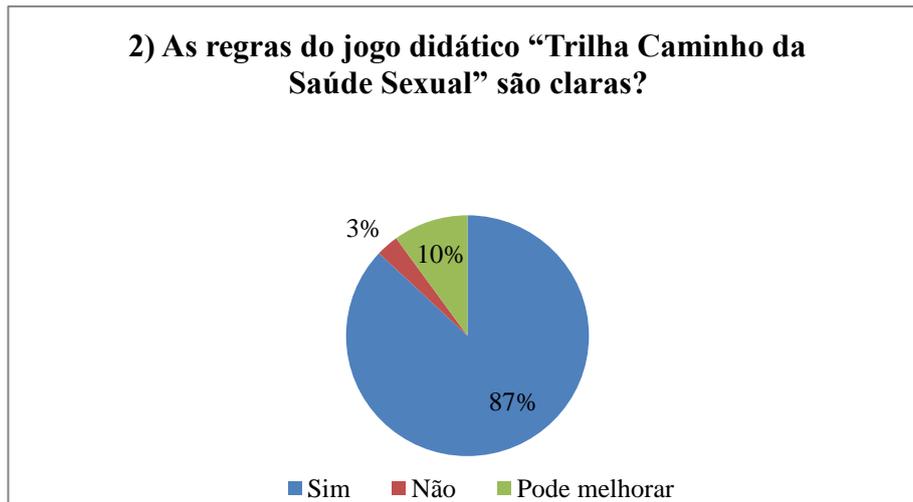


Gráfico 2 – Avaliação das regras do Jogo.

Ao se perguntar sobre as dificuldades que encontraram durante o jogo, ainda que 52% dos alunos não tenham encontrado dificuldades, 48% relataram desafios relacionados ao nível elevado de algumas perguntas. Isso sugere a necessidade de maior contextualização das questões ao cotidiano dos estudantes, como apontado por Silva (2015), para tornar o jogo ainda mais acessível e eficiente no processo de aprendizagem.

## 3) Você teve dificuldades durante a atividade?

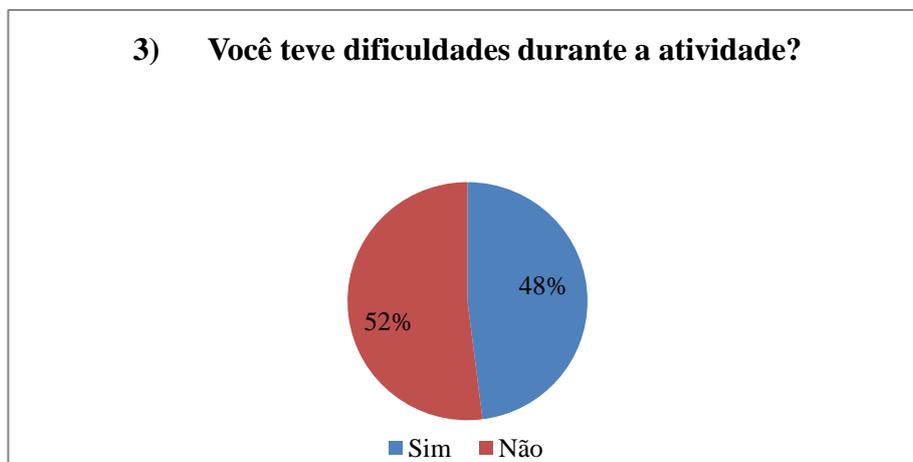


Gráfico 3 – Percentual de alunos que indicaram terem encontrado dificuldades durante a realização da atividade.

O design do jogo foi considerado agradável por 95% dos estudantes, destacando-se como um elemento relevante para atrair a atenção e estimular a participação. O uso de recursos coloridos e dinâmicos, como a trilha apresentada, são ferramentas reconhecidas pelo êxito em promover o aprendizado significativo (Campos et al., 2003). De acordo com Miranda et al., (2016) a harmonia de um jogo didático merece destaque, uma vez que chama a atenção do aluno protagonista.

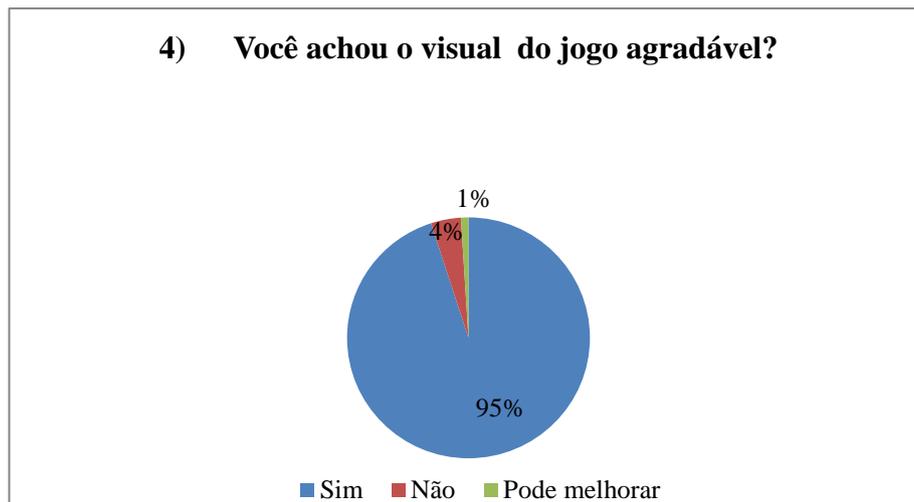


Gráfico 4 – Avaliação do design do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual”.

Com 89% dos alunos afirmando que o jogo contribuiu para a compreensão sobre ISTs, o recurso mostrou ser efetivo como ferramenta de ensino. No entanto, os 11% que sugeriram melhorias, destacaram a importância de revisar questões e incluir feedbacks imediatos para esclarecer dúvidas durante a atividade. (Gráfico 5). Estudo realizado por Miranda, Costa e Gonzaga (2016) mostrou resultados semelhantes (90%), em um jogo didático relacionado a conteúdos de Zoologia.

Vale ressaltar que através do questionário de usabilidade foi possível obter um relato de um estudante participante da atividade:

*“O uso da trilha Caminho da Saúde Sexual nos propôs um momento divertido, no qual pudemos aprender mais sobre as ISTs, assim como as formas de prevenção e contato sexual de uma forma lúdica, sendo essencial para nosso processo de aprendizagem”. (estudante 1).*

Segundo Perazzollo e Baiotto (2020) A incorporação do jogo no ambiente escolar oferece aos alunos um meio de interação com a realidade lúdica, criando mais uma possibilidade para a construção do conhecimento. Por meio do jogo, é viável abordar o aprendizado de maneira mais prazerosa; nas atividades, os alunos se sentem motivados e confiantes, devido ao controle que exercem sobre suas ações.

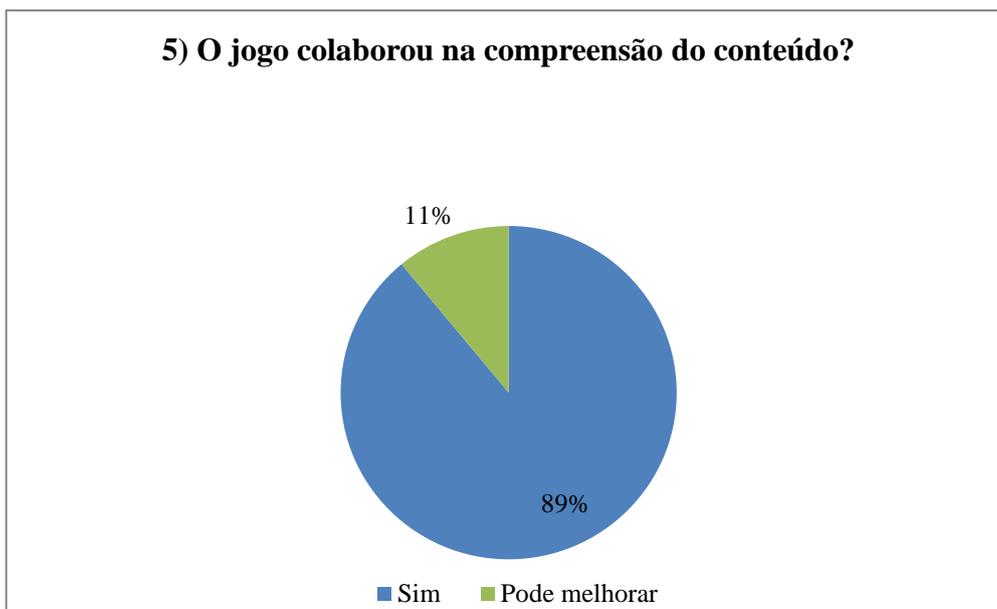


Gráfico 5 – Avaliação do papel do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual” na compreensão do conteúdo.

A prática de jogar em sala de aula favorece ricas oportunidades de interação e aprendizado, beneficiando tanto professores quanto alunos no processo educacional. Essa abordagem pode ser aplicada em diversas áreas e com diferentes propósitos, tornando-se extremamente relevante ao possibilitar situações de aprendizagem e socialização, tanto com os colegas quanto com o ambiente ao redor (Perazzollo; Baiotto, 2020).

Quando questionados sobre aprendizagem, 92% dos alunos consideraram que o jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual” possibilitou a aprendizagem sobre as ISTs (Gráfico 6). Esse resultado mostra que de alguma forma o jogo trouxe contribuições para o processo de conhecimentos e aprendizagem dos educandos. 8% não compreenderam o conteúdo abordado no jogo. Dessa forma é possível entender que os estudantes não compreenderam que a utilização do jogo contribuiu para a compreensão de novos conhecimentos. O estudo de Miranda et al., (2016), encontraram resultados parecidos e que sugerem a ocorrência do “aprender sem perceber que aprendeu”. Silva (2015) sugere que o jogo possibilita o aprendizado, estimula o raciocínio e facilita sua compreensão. Assim sendo, o uso do jogo enquanto facilitador do aprendizado é apontado pelo autor como importante para o processo de aprendizagem dos estudantes.



Gráfico 6 – Avaliação da aprendizagem de conteúdos novos, segundo os alunos participantes da atividade.

O aumento no interesse em estudar Ciências (94%) reflete a eficácia do jogo como um recurso alternativo ao ensino tradicional. Ao integrar aprendizado e diversão, o jogo cria um ambiente promissor para o envolvimento dos estudantes, conforme apontado por Castro e Costa (2011), favorecendo a aprendizagem significativa.

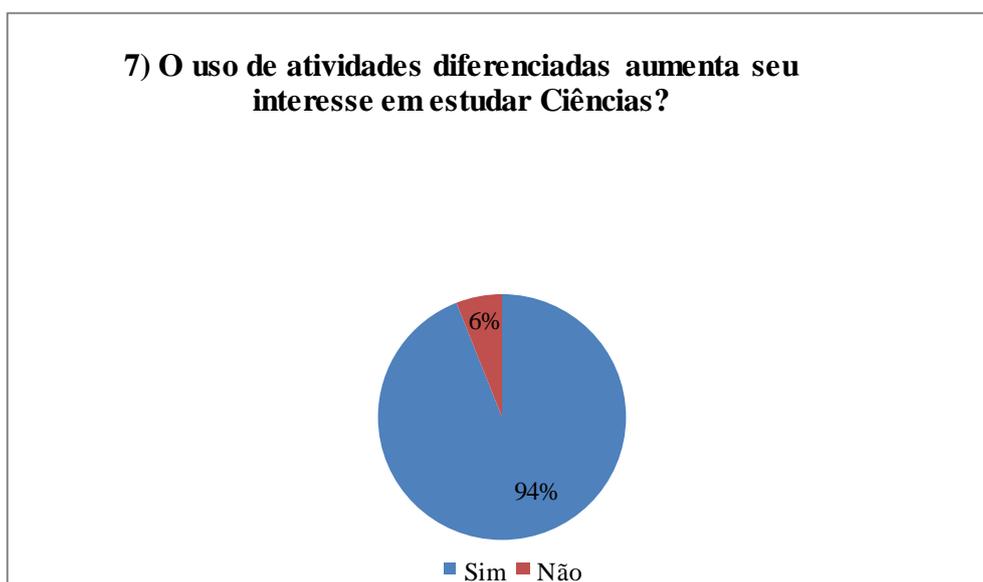


Gráfico 7 – Avaliação do aumento do interesse dos alunos respondentes em estudar Ciências, a partir do uso de atividades diversificadas.

Vale ressaltar que através do questionário de usabilidade foi possível obter um relato de um estudante participante da atividade:

*“Com esse jogo da Trilha Caminho da Saúde Sexual pude aprender mais sobre as formas de prevenção das ISTs, e assim compreendi que as ISTs são graves, e nós adolescentes devemos se cuidar para não as contrair”.*  
(Estudante 2).

De acordo como Kishimoto (1999) quando utilizado e aplicado de maneira apropriada, o jogo se transforma em uma ferramenta altamente eficaz para auxiliar na consolidação dos conteúdos estudados.

Para 94% dos alunos, o jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual” auxilia no aprendizado dos conteúdos abordados pelo professor em sala de aula, assim como também estimula e incentiva os estudantes a aprenderem de forma lúdica e divertida. Miranda et al., (2016) apontou em seu estudo que, apenas 75% dos alunos participantes de um jogo sobre zoologia afirmaram que o mesmo contribuiu no aprendizado dos conteúdos ministrados em aula. Nesse sentido, a utilização de jogos didáticos como ferramenta auxiliar na prática pedagógica dos professores motiva os alunos, desperta o seu interesse e agrega a aprendizagem de conteúdo (Canto e Zacarias, 2009; Teixeira et al., 2015).

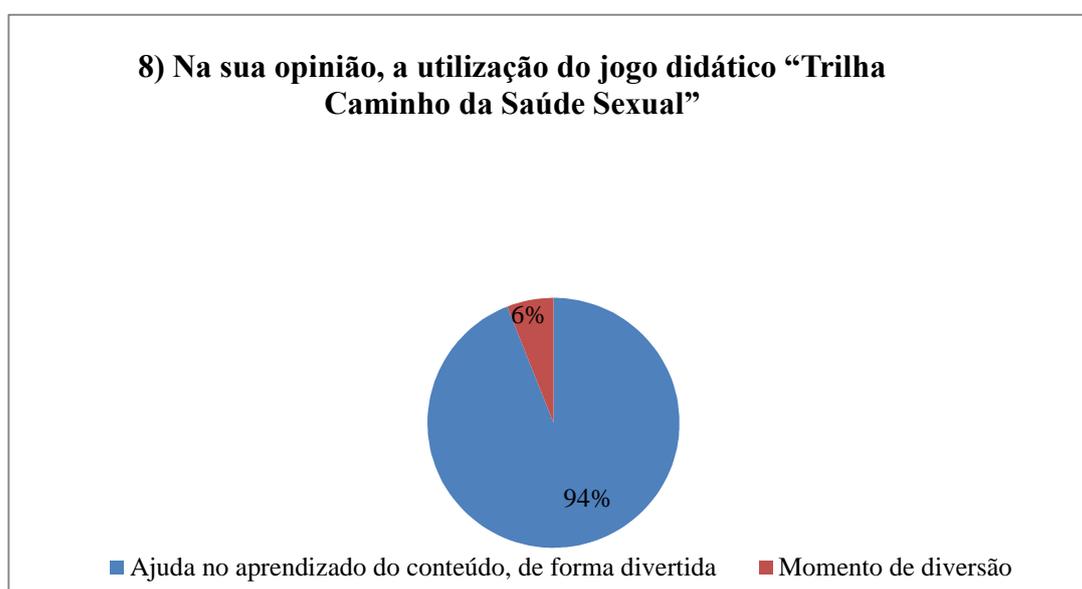


Gráfico 8 – Avaliação do jogo didático “Trilha Caminho da Saúde Sexual” como momento de diversão e aprendizado.

## CONCLUSÃO

A utilização dos jogos como metodologia didática no ensino de Ciências, possibilitou que as aulas se tornem atrativas, despertando a atenção e o interesse dos alunos.

O jogo “Trilha Caminho da Saúde Sexual” possibilitou aos educandos uma maior compreensão sobre as formas de contato e prevenção das ISTs. Dessa forma, os estudantes mostraram se ativos e participativos durante todo percurso da trilha. Foi possível notar ainda seus interesses e curiosidades a cada pergunta lançada durante o jogo.

O conhecimento dos estudantes em relação às ISTs foi considerado mediano, e isso requer que os docentes utilizem ferramentas atrativas para a promoção do conhecimento de forma lúdica.

Portanto, o jogo didático "Trilha Caminho da Saúde Sexual" mostrou-se uma ferramenta eficaz para o ensino de saúde sexual no ensino fundamental, promovendo aprendizado, engajamento e motivação por partes dos alunos e mediadores.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R *et al.* Conhecimento de adolescentes relacionados às doenças sexualmente transmissíveis e gravidez. **Rev. Bras. Enferm** [revista em internet] 2017.

ANSELMO, S.M.N *et al.* Educação em saúde para a prevenção de infecções sexualmente transmissíveis na população acima dos 18 anos. **Research, Society and Development**, v. 13, n. 1, e11713144815, 2024.

AYRES, J. R. C. M *et al.* Research Group on Youth’s Health and Human Rights. Testing, Inequities and Vulnerability of Adolescents to Sexually Transmitted Infections. **J Community Health**. 2022 Feb;47(1):118-126.Epub 2021.

BARROS, M. G. F.B.; MIRANDA, J. C.; COSTA, R. C. O uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, p. 1-5, 2019.

CAMPOS, L.M.L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. Núcleos de Ensino da Unesp, São Paulo, 2003. Disponível em: <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>. Acesso em 16 de outubro de 2024.

CANTO, A. R.; ZACARIAS, M. A. Utilização do jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras como instrumento facilitador no ensino dos biomas brasileiros. **Ciências e Cognição**, v.14, n.1, p.121-143, 2009.

COSTA M.I.F *et al.* Social determinants of health and vulnerabilities to sexually transmitted infections in adolescents. **Rev Bras Enferm**. 2019;72(6):1595-600.

COSTA, R. C. O jogo didático “Desafio Ciências – Sistemas do Corpo Humano” como ferramenta para o ensino de Ciências. Monografia. Universidade Federal Fluminense, 42f., 2017.

FELISBINO M.S *et al.* Análise dos indicadores de saúde sexual e reprodutiva de adolescentes brasileiros, 2009, 2012 e 2015. **Rev Bras Epidemiol.** 2018; 21.

GOLDFARB, E. S; LIEBERMAN, L.D. Three Decades of Research: The Case for Comprehensive Sex Education. **J Adolesc Health.** 2021 Jan;68(1):13-27. Epub 2020 Oct 12. PMID: 33059958.

GONÇALVES, F; MALAFAIA, G. Educação sexual no contexto familiar e escolar: impasses e desafios. **Holos**, Vol. 5. 251-263. 2013.

GONZAGA, G. R *et al.* Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 17, p. 1-11, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª edição, SP: Cortez, 1999.

MAIA, A.B.B *et al.* Protagonism of adolescents and young people in the prevention of their sexual health. **Res Soc Develop.** 2021;10(4): e20910414024. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i4.14024>.

MAGNUSSON, B.M; CRANDALL, A, E. K. Early sexual debut and risky sex in young adults: the role of low self-control.**BMC Public Health.** 2019;19(1):1483.

MIRANDA, J. C; GONZAGA, G. R; COSTA, R. C. Produção e avaliação do jogo didático “Tapa Zoo” como ferramenta para o estudo de zoologia por alunos do ensino fundamental regular. **Holos**, ano 32, v. 4, p. 383- 400, 2016.

MIRANDA, J. C; GONZAGA, G. R; OLIVEIRA, B; BORGES, P. das N; LUCAS, Y. O. S. Avaliação do jogo didático “Em Busca da Fecundação” como ferramenta para abordagem de temas relativos à reprodução humana. **Revista da SBEnBio**, n. 9, p. 1845 - 1856, 2016.

MOREIRA *et al.* Adolescentes e as infecções sexualmente transmissíveis: comportamentos de riscos e fatores contextuais que contribuem para o aumento da incidência no Brasil. **Revista Interdisciplinar Ciências Médicas** - 5(1): 59-66. 2021.

MULLER *et al.* Uso do jogo didático no ensino de Ciências em uma escola do campo: uma abordagem em sala de aula. ISSN 1984-6290, **Anais** 2020.

NEVES, B. A importância da Educação Sexual nas Escolas Públicas Brasileiras. **Revista de Extensão e Iniciação Científica da UNISOCIESC.**ISSN 2358-4432, 2021.

NOLL, M *et al.* Associated factors and sex differences in condom non-use among adolescents: Brazilian National School Health Survey (PeNSE). **Reprod Health.** 2020;17(1):139.

Organização Mundial de Saúde. **La Salud de los Jóvenes: um reto y uma esperanza.** Geneva: WHO; 1995.

OSADOLOR, U.E *et al.* Exposure to Sex Education and Its Effects on Adolescent Sexual Behavior in Nigeria. **J Environ Public Health.** Jun 2022.

PERAZZOLLE, C. S.; BOIOTTO, C. R. Jogos didáticos no ensino de Biologia e Ciências: um recurso que auxilia na aprendizagem. XVII Seminário de Educação no Mercosul. **Anais** 2020.

PORTES, H. P. V; SANTOS, E. G. Aprender Ciências por meio do Lúdico e à iniciação a docência. Repositório Digital UFFS. **Anais** 2015.

PORTELA N.L.C, ALBUQUERQUE L.P.A. Adolescence: sources of information about contraceptive methods. **Rev Enferm UFPI** [Internet]. 2014 [cited 2016 Dec 22];3(1):93-9. Available from: <http://ojs.ufpi.br/index.php/reufpi/article/view/1362/pdf>.

RIZZON, B.B *et al.* Comportamento de risco para infecções sexualmente transmissíveis em estudantes do ensino médio. **Femina**. 2021.

SILVA, R.B.E. Ecojogo: **produção de jogo didático e análise de sua contribuição para a aprendizagem em educação ambiental**. Dissertação de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 131f., 2015.

Sociedade Brasileira de Pediatria. Infecções Sexualmente Transmissíveis na Adolescência. **Guia Prático de Atualização**. nº 6, Ago de 2018.

SOUSA, R. F.V. **Infecções Sexualmente Transmissíveis: percepção de adolescentes e jovens em uma Instituição de Ensino Público de Referência no Estado do Piauí** – Teresina, 2020. 179 f.

SPINDOLA, T. A prevenção das infecções sexualmente transmissíveis nos roteiros sexuais de jovens: diferenças segundo o gênero. **Rev. Ciência & Saúde Coletiva**, 26(7): 2683-2692, 2021.

TEIXEIRA, I. S.; FRANZEN, F.I; ENGLER, M. Utilização de jogos como ferramenta de ensino-aprendizagem. In: XII Congresso Nacional de Educação, **Anais** 2015. Acesso em: 15 nov. 2018.

VIEIRA. K.J *et al.* Conhecimentos de adolescentes sobre métodos contraceptivos e infecções sexualmente transmissíveis. **Rev baiana enferm**. 2021.