

CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE AS INFECÇÕES SEXUALMENTE TRANSMISSÍVEIS: A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ESTÁGIO DOCÊNCIA

**Awareness About Sexually Transmitted Infections: the importance of play activities
in teaching internshipsu**

Andréa Inês Goldschmidt

<https://orcid.org/0000-0001-8263-7539>

Universidade Federal de Santa Maria, Palmeira das Missões, Brasil.

Contato: andreainesgold@gmail.com

Luciana Richter

<https://orcid.org/0000-0001-6920-3226>

Universidade Federal de Santa Maria, Palmeira das Missões, Brasil.

Contato: lurichter@gmail.com

Mayara Escobar da Silva

<https://orcid.org/0009-0006-1012-3321>

Universidade Federal de Santa Maria, Palmeira das Missões, Brasil.

Contato: mayarascbr@gmail.com

Bianca Larsen Zandoná

<https://orcid.org/0009-0005-8470-2548>

Universidade Federal de Santa Maria, Palmeira das Missões, Brasil.

Contato: biancazandon@gmail.com

Resumo: As atividades lúdicas na sala de aula são ferramentas importantes para o processo de ensino e de aprendizagem dos alunos e tem a capacidade de enriquecer o aprendizado. Trabalhar através da ludicidade assuntos relacionados às Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST's) pode ser uma alternativa para o ensino de adolescentes/jovens, a fim de orientar da melhor forma possível quanto à prevenção. Diante disso, o objetivo desse estudo foi elaborar, desenvolver e avaliar uma estratégia pedagógica lúdica, visando o aprendizado/entendimento sobre IST's. Trata-se de um estudo de abordagem qualitativa com estudantes de cinco turmas de Ensino Médio, de uma escola pública. Para cada turma, foram ministradas duas horas aula, abrangendo uma parte

expositiva dialogada e o desenvolvimento de uma proposta lúdica, composta por dois jogos. A análise envolveu a observação da participação dos estudantes e o registro das pesquisadoras, que utilizaram notas de campo para os apontamentos da pesquisa, que demonstraram que a proposta teve seu objetivo alcançado. Os alunos conseguiram relacionar as informações apresentadas durante a aula expositivas às atividades lúdicas e a falta de informação/carência sobre IST's por parte dos envolvidos, ressaltando a importância do papel do professor e da escola neste trabalho de construção deste conhecimento. Poucos alunos sabiam diferenciar as IST's e alguns conheciam, embora muito pouco sobre o HIV, o vírus da hepatite, erroneamente o vírus da herpes, e um pouco sobre o HPV.

Palavras-chave: Jogo lúdico; Ludicidade; Orientação sexual.

Abstract: Playful activities in the classroom are important tools for the teaching and learning process of students and have the capacity to enrich learning. Working through play on issues related to Sexually Transmitted Infections (STIs) can be an alternative for teaching adolescents/young people, in order to provide guidance in the best possible way regarding prevention. Therefore, the objective of this study was to elaborate, develop and evaluate a playful pedagogical strategy, evolving learning/understanding about STIs. This is a qualitative study with students from five high school classes at a public school. For each class, two hours of class were taught, covering a dialogued expository part and the development of a playful proposal, consisting of two games. The analysis involved observing student participation and recording the researchers, who used field notes for research notes, which discovered that the proposal had achieved its objective. Students are able to relate the information presented during the lecture to the recreational activities and the lack of information/lack of information about STIs on the part of those involved, highlighting the importance of the role of the teacher and the school in this work of building this knowledge. Few students knew how to differentiate between STIs and some knew, although very little, about HIV, the hepatitis virus, erroneously the herpes virus, and a little about HPV.

Keywords: Playful game; Playfulness; Sexual orientation.

Introdução

O estágio se caracteriza como um ambiente de aprendizagem para os docentes em formação inicial, superando a perspectiva de colocar em prática o que foi aprendido ao decorrer do curso, e sim, oportunizando adquirir novos conhecimentos, experiências e realizar pesquisas.

Dessa forma, o estágio assume grande importância para os licenciandos, pois permite contatos mais aprofundados com a realidade da docência no âmbito escolar, levando os futuros professores a vivenciarem o processo de ensino e de aprendizagem. Além disso, o estágio deve ser reflexivo, como discorrem Fontana e Fávero (2013), ao afirmarem que formar um professor reflexivo é indispensável neste processo, pois este profissional busca lidar com as dificuldades encontradas diariamente em sala de aula e sua ação reflexiva auxiliará além de sua preparação na dos alunos.

Neste sentido, o professor deve ser capaz de romper com os paradigmas tradicionais e aderir a uma prática reflexiva e crítica, pautada no diálogo, buscando práticas que vão

para além do ensino tradicional, de modo que se torne uma aprendizagem atrativa e significativa, tanto para os alunos, quanto para os professores (Oliveira *et al.*, 2013).

Assim, ensinar ciências não se limita a transmitir informações ou apresentar um caminho único, mas auxiliar os alunos a se conscientizarem de si mesmos, dos outros e da sociedade. Trata-se de oferecer diferentes ferramentas para escolher entre vários caminhos, aquele sendo compatível com seus valores, sua visão de mundo e as adversidades que irá encontrar ao longo de sua vida (Knechtel; Brancalhão, 2008).

Portanto, oportunizar já no estágio, novas estratégias de ensino, que promovam maior participação, atratividade, interesse e prazer em aprender pode contribuir muito para este professor em formação. Uma possibilidade, é utilizar-se de atividades lúdicas. A palavra lúdica deriva do latim *ludus* e está relacionado às brincadeiras, jogos de regras, recreação, teatro e as competições (Knechtel; Brancalhão, 2008).

A ludicidade nas propostas pedagógicas dentro da sala de aula, apresenta-se como ferramenta importante para o processo de ensino e de aprendizagem dos alunos, por ter a capacidade de enriquecer o aprendizado, fortalecer o conhecimento e possibilitar a análise do aproveitamento dos alunos com o conteúdo desenvolvido durante a aula (Silva; Mettrau; Barreto, 2007).

Chaguri (2008) afirma que o professor pode desenvolver suas aulas utilizando atividades lúdicas, desde que a intenção seja sempre clara. Deve respeitar o nível de desenvolvimento dos alunos e o tempo de duração da atividade, de modo que seja possível a ação, a exploração e a reelaboração dos conteúdos propostos. O autor ainda explica que se trata de um importante recurso para o professor desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos a atender as características da adolescência/juventude.

Alguns assuntos por si só já possuem maior atratividade aos alunos, mas nem por isso, são menos complexos de serem desenvolvidos, pois podem gerar também timidez. A temática Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST's) muitas vezes tem sido considerada um "tabu" e em algumas situações, os professores e os alunos podem ficar envergonhados e desconfortáveis ao tratar o assunto. Desta forma, Carpilovsky *et al.* (2010), salientam que a proposição escolar da temática orientação sexual de modo geral, é indispensável, pois possibilita que jovens e crianças possam ampliar o conhecimento recebido anteriormente. Os autores também destacam que as informações que esses indivíduos podem ter junto a suas famílias, podem ser insuficientes, ou até carregadas de preconceitos e aspectos de moralidade, o que conduz os educandos a buscarem esclarecer dúvidas com auxílio da mídia ou com outros indivíduos. Além disso, alguns professores também podem se sentir constrangidos ao trabalharem tal temática. Desta forma, atividades lúdicas, podem auxiliar ambos.

Carpilovsky *et al.* (2010) afirmam em seus estudos que as dúvidas que os docentes apresentam ao trabalhar o tema sexualidade na escola, demonstram que eles sabem da necessidade em trabalhar essa temática na sala de aula, mas, ao mesmo tempo, se sentem

despreparados para ensinar esse assunto, seja por falta de informações, seja por insegurança ou vergonha. Tal situação evidencia, a importância de se trabalhar durante o estágio.

Nesse sentido, define-se como Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST's) as infecções causadas por fungos, bactérias, protozoários e vírus, relacionados à via sexual, quase sempre, de alta relevância epidemiológica, que acometem manifestações na região genital, anal ou oral de pessoas contaminadas de ambos os sexos, sem o uso de preservativo ou com o uso incorreto do mesmo (Sousa *et al.*, 2017; Ciriaco *et al.*, 2019).

Desta forma, a integração das atividades lúdicas para trabalhar assuntos relacionados à sexualidade pode ser uma alternativa para o ensino de adolescentes/jovens, a fim de orientar da melhor forma possível quanto às questões de prevenção (Maldonado; Sudério, 2021).

A própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC) ampara discussões sobre os temas relacionados à reprodução e à sexualidade humana, “assuntos de grande interesse e relevância social nessa faixa etária, assim como são relevantes, também, o conhecimento das condições de saúde, do saneamento básico, da qualidade do ar e das condições nutricionais da população brasileira” (Brasil, 2018, p.327). Na descrição da área Ciências da Natureza, no oitavo ano, o tema sexualidade aparece na disciplina de Ciências da Natureza. Na Unidade Temática “Vida e Evolução” há dois objetos de conhecimento: mecanismos reprodutivos e sexualidade. Nessa unidade, constam as seguintes habilidades a serem desenvolvidas, e que permitem a compreensão do corpo, sua constituição, modificações, além de saúde sexual e reprodutiva, apresentando relação direta com a temática em questão:

(EF08CI07) Comparar diferentes processos reprodutivos em plantas e animais em relação aos mecanismos adaptativos e evolutivos.

(EF08CI08) Analisar e explicar as transformações que ocorrem na puberdade considerando a atuação dos hormônios sexuais e do sistema nervoso.

(EF08CI09) Comparar o modo de ação e a eficácia dos diversos métodos contraceptivos e justificar a necessidade de compartilhar a responsabilidade na escolha e na utilização do método mais adequado à prevenção da gravidez precoce e indesejada e de Doenças Sexualmente Transmissíveis (DST).

(EF08CI10) Identificar os principais sintomas, modos de transmissão e tratamento de algumas DST (com ênfase na AIDS), e discutir estratégias e métodos de prevenção. Mas gostaríamos de destacar a última habilidade, deste objeto de conhecimento:

(EF08CI11) Selecionar argumentos que evidenciem as múltiplas dimensões da sexualidade humana (biológica, sociocultural, afetiva e ética) (Brasil, 2018, p.346-347).

Assim, o próprio documento oficial norteia o que deve constar no currículo escolar, o suporte de conhecimentos para que a sexualidade possa ser compreendida, já desde o Ensino Fundamental. Portanto, é imprescindível que os educadores desenvolvam projetos que funcionem como motivação para neutralizar os preconceitos, medos, tabus, incertezas e inseguranças e se conscientizem sobre a prevenção de IST's.

De acordo com Amoras, Campos e Beserra (2015) os jovens estão iniciando a vida sexual cada vez mais cedo e essa condição resulta de fatores relacionados à precocidade, falta de informação, ao não uso de preservativos, vulnerabilidade social, desigualdade de gênero e baixa renda, causando uma maior probabilidade de exposição desses jovens às IST's.

Particularmente em relação as IST's, de acordo com o Ministério da Saúde e o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (Brasil, 2021), cerca de 1 milhão de pessoas afirmam ter diagnóstico médico de IST ao longo do ano de 2019, e os entrevistados acima 18 anos que tiveram relação sexual nos 12 meses anteriores à data da entrevista, revelaram que apenas 22,8% usaram preservativo em todas as relações sexuais que tiveram; o que demonstra dados bem preocupantes, indicando um percentual baixo de jovens/adultos que se protegem adequadamente; além disso, 17,1% afirmaram usar às vezes preservativos e 59% afirmaram nunca usarem. Portanto, um pouco mais da metade desses jovens entrevistados, correm um grande risco de contraírem e transmitirem as IST's.

Diante do exposto, é perceptível a necessidade de trabalhar questões que envolvem sexualidade, prevenção e diagnóstico das Infecções Sexualmente Transmissíveis com adolescentes, a fim de conscientizar e orientar esses jovens. Desta forma, o objetivo desse estudo foi elaborar, desenvolver e avaliar uma proposta de atividade lúdica, para auxiliar no aprendizado/entendimento sobre IST's com alunos de Ensino Médio.

Trajetória Metodológica

Trata-se de um estudo envolvendo o ensino e a aprendizagem, com estudantes de cinco turmas de Ensino Médio, sendo uma turma do 2º ano (turma D, com 16 alunos) e quatro turmas do 3º ano (turmas G – 16 alunos, H – 13 alunos, I – 16 alunos e J – 14 alunos) de uma escola pública do interior do Estado do Rio Grande do Sul. Para cada turma, foram ministradas duas horas aula, de 50 minutos. Nestas se subdividiu os períodos em uma parte expositiva dialogada e outro período, para o desenvolvimento de uma proposta lúdica, contando com o desenvolvimento de duas atividades-jogos, aplicadas pelas estagiárias, que se encontravam em formação inicial docente em Ciências Biológicas, na disciplina de Estágio Curricular Supervisionado em Ensino Médio, orientadas por duas das pesquisadoras, orientadoras do estágio. A pesquisa contou ainda com a participação, como observadora, da professora de biologia, responsável pelas turmas na escola.

As turmas escolhidas para o desenvolvimento da proposta foram as turmas que se adequaram aos horários disponíveis das estagiárias. Os alunos do Ensino Médio,

apresentaram faixa etária entre 15 e 18 anos, e foram convidados a participarem da pesquisa, assinando juntamente aos familiares, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Para a validação da estratégia, a pesquisa contou com a elaboração, o desenvolvimento e a avaliação da proposta educativa sobre IST's, pelas pesquisadoras, através da observação dos alunos envolvidos e registros documentais. A validação da estratégia foi desenvolvida dentro de uma abordagem de pesquisa qualitativa, constituindo o corpus de análise, o registro das pesquisadoras, que utilizaram notas de campo para os apontamentos da pesquisa. Segundo Lüdke e André (1986) as notas de campo permitem uma melhor impressão em relação às reações, expressões e respostas dos alunos durante as atividades; "as notas já representam um trabalho inicial de seleção e interpretação das formações emitidas" (p. 37).

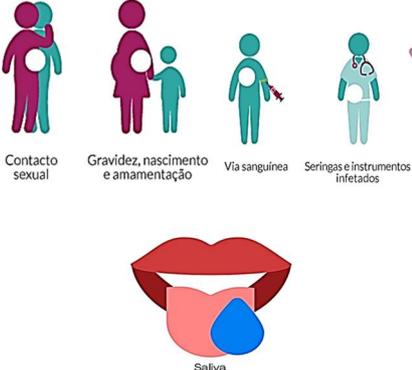
Elaboração e desenvolvimento da proposta de ensino

Inicialmente foi trabalhado com os estudantes uma aula expositiva dialogada sobre as IST's com o auxílio de recurso multimídia.

Após, os discentes foram divididos em dois grupos e foi iniciado o primeiro jogo, intitulado: *Conhecendo sobre as IST's*. Este foi construído no formato de uma maquete, envolvendo os agentes patógenos de quatro IST's: (1) HIV (Vírus da Imunodeficiência Humana, causador da AIDS - Síndrome da Imunodeficiência Adquirida); (2) HPV (Papilomavírus Humano, associado ao desenvolvimento da quase totalidade dos cânceres de colo de útero, bem como a diversos outros tumores em homens e mulheres; além disso, provoca verrugas anogenitais); (3) HBV (Vírus da hepatite tipo B -HBV, que frequentemente, apesar dos sinais das hepatites B poderem não aparecer, grande parte dos infectados só acaba descobrindo que tem a doença após anos e muitas vezes por acaso em testes para esses vírus, podendo evoluir para um quadro crônico e então para uma cirrose ou até câncer de fígado); e, (4) Bactéria *Treponema pallidum* (causadora da sífilis, que em formas mais graves da doença, se não houver o tratamento adequado pode causar complicações graves como lesões cutâneas, ósseas, cardiovasculares e neurológicas, podendo levar à morte). Além dos agentes etiológicos, que são os agentes causadores, o jogo apresentou os tipos de prevenção (se tinha a vacina e quanto não tinha, o uso do preservativo, lembrando aos alunos que este deve ser usado sempre, independentemente de ter ou não a vacina) e também continha peças com a descrição de sintomas, e outras peças com as formas de transmissão dos patógenos. Desta forma, os alunos eram desafiados a montar em linearidade a sequência correta para cada uma das IST's. O Quadro 1, apresenta as informações utilizadas para a organização do jogo.

Quadro 1. Esquema de informações para a construção do jogo

Agente etiológico	Transmissão	Sintomas	Prevenção
-------------------	-------------	----------	-----------

<p>HIV</p>	 <p>Contato sexual Gravidez, nascimento e amamentação Via sanguínea Seringas e instrumentos infectados</p>	<p>Maioria assintomática; quando apresenta sintomas causa: enfraquecimento do sistema imunológico podendo agravar sintomas de gripe. Quando não tratado pode levar a óbito.</p>	<p>Preservativo</p>
<p>HPV</p>	 <p>Contato sexual Gravidez, nascimento e amamentação</p>	<p>Maioria assintomática; quando apresenta sintomas causa: coceira, aparecimento de verrugas genitais e na boca; pode causar câncer no colo do útero.</p>	<p>Vacina</p>
<p>Hepatite</p>	 <p>Contato sexual Gravidez, nascimento e amamentação Via sanguínea Seringas e instrumentos infectados</p>	<p>Pode ser assintomática; quando apresenta sintomas causa: náuseas, vômito, diarreia, febre, mal-estar, cansaço e ataca o fígado, desencadeando icterícia.</p>	<p>Vacina</p>
<p>Sífilis</p>	 <p>Contato sexual Gravidez, nascimento e amamentação Via sanguínea Seringas e instrumentos infectados</p> <p>Saliva</p>	<p>Pode ocorrer manchas no corpo que geralmente não coçam, incluindo palmas das mãos e plantas dos pés, febre, mal-estar, dor de cabeça e ínguas pelo corpo.</p>	<p>Preservativo</p>

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Segue abaixo a imagem do jogo construído no formato de maquete, em duplicidade (Figura 1) para ser jogado em equipes. A atividade se deu em equipe, o que motivou ainda mais os participantes.

Foi importante no jogo a discussão de que o fato de apresentar a vacina, não substitui o uso do preservativo. Este deve estar sempre presente. A vacina é fundamental, pois é mais um meio de prevenção.

Figura 1 - Jogo “Conhecendo sobre as IST’s”



Fonte: Acervo próprio

[Descrição da imagem] Imagem de duas maquetes lado a lado sobre as IST's [Fim da descrição].

Uma segunda atividade lúdica desenvolvida, foi baseada em um jogo já existente, conhecido como “três pistas” ou “jogo dos três pontinhos”, comumente utilizados em programas de entretenimento da televisão brasileira. O jogo foi modificado para ser realizado com dicas relacionadas às IST's, e se baseou também no uso de três dicas a serem fornecidas a cada uma das equipes montadas de alunos, de modo que pudessem acertar qual a palavra-chave relacionada com a dica. Estas estavam dentro de um envelope, sendo sorteadas pelo grupo. Este jogo envolveu um maior número de IST's, ou seja, as oito trabalhadas durante a aula expositiva dialogada. As dicas e respostas esperadas, utilizadas durante essa atividade podem ser visualizadas no Quadro 2 abaixo.

Quadro 2- Respostas esperadas e dicas utilizadas para cada uma das questões elaboradas

DICAS	RESPOSTA
1º DICA: Prevenção da maioria das IST's	Camisinha/ Preservativo
2º DICA: Disponível gratuitamente pelo SUS	
3º DICA: Método contraceptivo eficaz.	
1º DICA: Nome popular da infecção condiloma acuminado	HPV
2º DICA: Infecção que causa verrugas em diversas partes do corpo	
3º DICA: Possui cura	
1º DICA: Pode ser assintomático por 2 a 3 décadas	HIV
2º DICA: Ataca o sistema imunológico do hospedeiro	
3º DICA: É causado por um vírus	
1º DICA: São causadas por vírus, bactérias, protozoários ou outros microrganismos	IST's

2° DICA: Pode ser transmitido de forma congênita	
3° DICA: Transmitidas principalmente, por meio do contato sexual	
1° DICA: Possui mais de um tipo de vírus	Hepatite
2° DICA: Só existe vacina para o tipo A e B	
3° DICA: Pode causar inflamação do fígado	
1° DICA: É causada por uma bactéria <i>Treponema pallidum</i>	Sífilis
2° DICA: Pode ocorrer manchas no corpo, que geralmente não coçam	
3° DICA: Possui cura	
1° DICA: causada por um vírus, que provoca lesões na pele e nas mucosas dos órgãos genitais masculinos e femininos.	Herpes Genital
2° DICA: Uma vez dentro de um organismo, dificilmente será eliminado.	
3° DICA: Aproveita células do hospedeiro para sua replicação.	
1° DICA: Apresenta corrimento amarelado	Clamídia
2° DICA: Infecção pode afetar a garganta e os olhos	
3° DICA: É causada pela <i>Chlamydia trachomatis</i>	
1° DICA: Causada por um protozoário	Tricomoníase
2° DICA: Secreção esverdeada em mulheres e branca em homens	
3° DICA: Coceira e mau cheiro	
1° DICA: Causada pela bactéria do gênero <i>Neisseria</i>	Gonorreia
2° DICA: Sintomas como dor, ardência ao urinar e secreção abundante	
3° DICA: Tem cura	
1° DICA: Disponibiliza tratamento e vacinas	SUS
2° DICA: Promove a saúde	
3° DICA: Gratuito	
1° DICA: Diagnóstico	Teste rápido
2° DICA: 30 min	
3° DICA: Positivo ou Negativo	
1° DICA: HPV e Hepatite têm	Vacina
2° DICA: Princípios de prevenção	
3° DICA: Disponibilizada pelo SUS	

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Cada grupo selecionou um representante que ficou responsável por responder os questionamentos realizados durante o jogo, após ser permitido realizar a consulta com os outros integrantes da equipe. Se o grupo respondia corretamente com apenas a primeira dica, ganhava 10 pontos. Além disso, era questionado para o grupo adversário se concordava com a resposta dos adversários, de modo a incentivar a participação e atenção. Em todas as dicas, se o grupo que tirava as dicas do envelope errava, os oponentes tinham a oportunidade de responder valendo os 10 pontos. Ao responder corretamente com duas dicas, ganhava 9 pontos; se erravam, o grupo adversário igualmente tinha oportunidade de responder, valendo os 9 pontos. Respondendo corretamente com as três dicas, somava 8 pontos e se errasse, os oponentes recebiam a oportunidade de responder, valendo os

mesmos 8 pontos. Havia 13 envelopes para serem sorteadas pelos alunos e todos os envelopes foram lidos durante a atividade. Antes de começar o jogo, este foi devidamente explicado aos alunos e determinado que se tratava apenas de respostas envolvendo o tema IST's.

Cada representante sorteou um envelope contendo as dicas que eram lidas pelas estagiárias, dado um tempo de dois a três minutos para o representante conversar com seu grupo, para poder responder. Quando o grupo que escolheu o envelope errava a resposta, o grupo oposto recebeu a chance de responder. E assim, sucessivamente.

Resultados e Discussão

Durante a aula expositiva dialogada sobre as IST's, com o auxílio de recurso multimídia, enquanto eram apresentados os patógenos e as infecções/doenças que podiam ser causadas, percebeu-se a atenção dos alunos à temática e foi dada a oportunidade de poderem falar quando questionado, o que eles conheciam a respeito. Foram trabalhadas sobre oito agentes patógenos, causadores de IST's: (1) HIV (AIDS); (2) HPV (Papilomavírus Humano, verrugas genitais e câncer de colo uterino); (3) HBV (hepatite tipo B -HBV), Bactéria *Treponema pallidum* (sífilis); (4) HSV-2 (vírus tipo 2, conhecido como herpes simples, caracterizada pelo aparecimento das vesículas, bolhas e úlceras na pele, provocando lesões nas mucosas dos órgãos genitais masculinos e femininos); (5) bactéria chamada *Chlamydia trachomatis* (Corrimento/coceira/sangramento vaginal, ardência ao urinar e em homens, ardência ou dor ao urinar, corrimento purulento pela uretra, dor nos testículos/ inchaço do saco escrotal); (7) bactéria *Neisseria gonorrhoeae* (causadora da gonorreia, que pode causar dor ou ardor ao urinar e surgimento de corrimento branco-amarelado, semelhante ao pus); e (8) protozoário *Trichomonas vaginalis* (causador da tricomoníase, que apresenta como principais sintomas dor e desconforto ao urinar; corrimento esverdeado ou amarelado com cheiro forte, no caso das mulheres; corrimento branco e fluido, no caso dos homens; e, vermelhidão na região genital), apresentadas na aula.

Como era de se esperar o HIV, causador da AIDS, foi o mais reconhecido, seguido do HBV, causador da hepatite, citaram inclusive problemas relacionados à infecção do fígado; após, a herpes, pelas "famosas" aftas, embora foi explicado aos alunos que a herpes labial, assim como a gengivo-estomatite herpética e a faringite herpética, que provocam lesões ao redor da boca são causados na maioria das vezes pelo vírus HSV 1, diferente do herpes genital, que provoca lesões na uretra, vagina, pênis e colo do útero e que está geralmente associado ao vírus HSV 2. Ainda, afirmaram algum conhecimento ou terem ouvido falar, em especial, algumas meninas, sobre o HPV, por terem conhecimento sobre a vacina e que este vírus pode causar o câncer no colo do útero. As demais IST's não foram reconhecidas ou lembradas pelos alunos.

Uma pesquisa envolvendo 195 adolescentes de escolas públicas do município de Caxias - MA, evidenciou que as IST's mais conhecidas, em ordem decrescente, das que



optou-se em trabalhar nesta proposta educativa, foram: HIV/AIDS (73,3%), sífilis (42,1%), gonorreia (33,8%), verrugas genitais causadas (por HPV) (26,2%), vaginose bacteriana (14,4%), candidíase (12,3%), tricomoníase (8,7%), condiloma acuminado (também denominado verruga genital, crista de galo, figueira ou cavalo de crista causada pelo Papilomavírus humano (HPV), (4,1%) e herpes (1,5%) (Carvalho; Pinto; Santos, 2018).

Tais resultados indicam o quanto o assunto é complexo e se tem poucos conhecimentos a respeito. Quanto mais ações realizadas, no sentido de conscientizar desde cedo, maiores as chances de se diminuir o número de incidências destas infecções. Couto *et al.* (2022) destacam a importância de serem trabalhadas estas questões também na formação docente, discutindo com os licenciados e propondo estratégias didáticas capazes de abordarem as IST's na escola, tendo em vista que os adolescentes estão vulneráveis em relação às situações que envolvem essa temática, pois nesse período ocorre a transformação psicológica e do próprio corpo. A escola, pode contribuir muito na prevenção, no sentido de alertar, conscientizar, problematizar, refletir e orientar sobre este assunto.

Em relação ao jogo de maquete, os alunos demonstraram grande interesse pela temática, principalmente em montar o mesmo (Figura 2). Como envolviam um número menor de IST's e algumas que já tinham ouvido falar, a atenção parece ter sido maior e o estudantes não apresentaram dificuldades em organizar o conhecimento de acordo com as discussões realizadas na sala de aula. Montaram com grande agilidade as sequencias para cada uma das quatro IST's estabelecidas e levaram cerca de três minutos para completarem as informações no tabuleiro. Pode-se perceber que a atividade foi de fácil compreensão e assimilação. O fato, de estarem se divertindo e aprendendo, fez com que respondessem rápido as questões e se ajudassem na construção das respostas corretas, diminuindo o tempo para acertarem a perguntas.

Mani (2014) afirma que os jogos didáticos unem aspecto lúdico ao cognitivo, tornando o processo de ensino, prazeroso e eficiente, facilitando a resposta bem como o aprendizado. Assim, os alunos desenvolvem habilidades com a desenvoltura, a competitividade saudável e a felicidade de contextualização, facilitando a fixação de informações.

Figura 2 - Montagem pelos alunos



Fonte: acervo próprio (2024)

[Descrição da imagem] Duas imagens lado a lado mostrando a interação dos estudantes com a maquete e montagem da mesma [Fim da descrição].

Sobre o jogo de “três pistas”, verificou-se que os estudantes tiveram maior facilidade com alguns patógenos e dicas elaboradas sobre IST's do que para outros. Algumas dúvidas se mostraram emergentes em várias turmas, mas de forma geral, a atividade atendeu satisfatoriamente aos objetivos propostos.

Os alunos tiveram facilidade para responderem as questões relacionadas ao *Trichomonas vaginalis*, por se tratar da única IST trabalhada que era causada por um protozoário, além de apresentar algumas características incomuns em relação as outras ISTs, como por exemplo a presença de corrimento vaginal, odor desagradável, coceira genital e dor ao urinar nas mulheres e a questão assintomática mais comum nos homens. Em compensação, responderam como “tricomonase”, indicando a dificuldade dos alunos em relação às nomenclaturas científicas.

Ainda relacionando a esta situação que envolve nomes científicos, sobre a dica, “É causada por uma bactéria *Treponema pallidum*”, novamente se percebeu que a compreensão do nome científico causou complicações na compreensão da dica. Foi possível analisar que alguns alunos não entenderam o nome da bactéria e solicitaram a leitura da primeira dica novamente. Apesar do desentendimento, após uma rápida conversa em grupo, o representante respondeu corretamente “ah, é a sífilis”. Essa má compreensão do nome científico com o nome popular pode ter sido influenciada pela falta de familiaridade com a nomenclatura científica, muitas vezes ocasionada pela dificuldade em relacionar a existência de nomes técnicos dentro da área de ciências (Oliveira *et al.*, 2009).

Não foi diferente, com a dica “causada pela bactéria do gênero *Neisseria*”. Os alunos igualmente se mostraram confusos, apresentando dificuldade sempre ao ouvirem o nome, havendo comentários do tipo: “como é?” “que isso?” “é uma bactéria?”. Sempre que citados nomes científicos, os alunos mostravam-se mais propensos aos erros e mais espantados num primeiro momento. Inclusive em algumas turmas, foi solicitado a escrita no quadro. Após, maior familiarização, expressavam, “há, se trata da...”. O mesmo ocorreu com *Chlamydia trachomatis*, alguns grupos também solicitaram a escrita do nome científico no quadro. Neste caso, mesmo com a escrita do nome científico, trocavam por “candidíase”, errando a resposta. Inclusive, para Clamídia foi a que mais acometeu erros, pois talvez não associaram os sintomas com a doença ou como o nome científico. Além de associarem à candidíase, que embora não trabalhada, iniciava com fonema semelhante, o que pode ter causado tal associação.

Diante destas dificuldades com nomes científicos, constatou-se que por vezes, os alunos respondiam “tá, eu vou chutar”, “vou chutar na candidíase herpes”, “vou chutar na herpes”. O excesso de nomes científicos, pode afastar os alunos, ao invés de aproximá-los ao conhecimento. Desta forma, respondiam de forma incorreta. Outro ponto que merece destaque, é que foram trabalhadas um grande número de informações, inclusive

envolvendo nomes científicos em um curto tempo, o que pode também dificultar esta aprendizagem.

Novamente, como no primeiro jogo já efetuado, e mesmo na aula expositiva, questões relacionadas à hepatite e HIV, os alunos demonstraram maior facilidade e segurança para responderem, indicando serem assuntos já ouvidos por eles, e tendo desta forma maior facilidade para lembrarem. Igualmente, ao perceberem dicas relacionadas ao HPV, com a dica “nome popular da infecção é condiloma acuminado” percebeu-se que os alunos indicavam que sabiam sobre qual patógeno se referia logo na primeira dica; e afirmam entusiasmados e seguros “essa eu sei”, “é o HPV”, “é aquele da vacina”, “o do câncer” e “índice de cura alta”. Desta forma, constatou-se novamente que apesar dos alunos não terem gravado de forma significativa o nome popular do HPV, uma vez que mostraram durante a aula expositiva terem esta dificuldade, eles reconheceram de forma correta a infecção, indicando saber que a infecção possui: a) existência de uma vacinação; b) quando a infecção não é diagnosticada e tratada pode causar câncer nos órgãos femininos e masculinos; e c) quando tratada, apresenta cura para 80% a 90% dos casos diagnósticos.

Foi oportuno também o fato de os alunos recorrerem às anotações que fizeram durante a aula, mostrando a importância em prestar atenção e anotar durante as atividades pedagógicas realizadas. Esta prática foi valorizada entre eles, de modo a perceberem a importância.

Com 13 envelopes e 36 dicas, evidenciou-se que destes envelopes, apenas seis deles foram utilizados, sendo somente a primeira dica lida para que os alunos conseguissem chegar até a resposta. O grande número de informações, mesmo se tratando de uma atividade lúdica exigiu muita atenção.

Desse modo, percebe-se que o desenvolvimento de atividades lúdicas requer uma organização prévia e uma avaliação constante do processo de ensino e de aprendizagem, pois diversas brincadeiras e jogos devem ser adequados/modificados, de acordo com as necessidades dos alunos, aulas e da própria escola (Knechtel; Brancalhão, 2008).

Neste caso, sugere-se trabalhar as características de cada uma das IST's, com maior ênfase na prevenção, do que enfatizar tanto os nomes científicos.

Apesar de algumas dificuldades sentidas, os alunos conseguiram através das dicas, chegarem às respostas, atendendo aos objetivos e além disso, procuravam se auxiliar, trocar informações e cooperar uns com os outros. Os jogos oferecem ainda aos alunos a oportunidade de incorporar atitudes sociais necessárias para a coexistência em sociedade, incluindo, mas não se limitando, ao respeito mútuo, à cooperação, à solidariedade, ao cumprimento de regras, à responsabilidade pessoal e coletividade e à tomada de iniciativa. Desta forma, auxiliam a ressaltar a importância do coletivo como elemento unificador, bem como a importância da colaboração consciente e intuitiva (Rizzi; Haydt, 1986).

Durante a execução de toda a atividade, os alunos das turmas demonstraram grande entusiasmo na realização, compactuando com as ideias de Chaguri (2008) e de Knechtel e Brancalhão (2008) que veem a atividade lúdica como um momento prazeroso e de esforço

espontâneo capaz de intrigar os alunos e causar sensações e clima de entusiasmo entre eles. A atividade também foi responsável por causar uma competitividade saudável entre os grupos oponentes.

Considerações finais

Ao concluir a atividade lúdica e a análise dos dados, verificou-se que a proposta teve seu objetivo alcançado, uma vez que foi notório que os alunos conseguiram relacionar as informações apresentadas durante a aula expositivas às atividades lúdicas.

Além disso, ficou evidente que apesar da atividade ter atendido aos objetivos de aprendizagem de forma satisfatória, sugere-se alguns ajustes ao jogo, a fim de evitar confusões quanto às dicas relacionadas à nomenclatura científica, pois pode afastar os alunos, uma vez que ficam apreensivos e confusos com tantos nomes.

As pesquisas realizadas para a preparação da estratégia de ensino elaboração dos jogos, elucidaram a falta de informação sobre IST's por parte dos jovens e as práticas realizadas em sala de aula corroboraram com os resultados destas pesquisas, ressaltando a importância do papel do professor e da escola neste trabalho de construção deste conhecimento. Poucos alunos sabiam diferenciar as IST's e alguns conheciam o HIV, vírus da hepatite, erroneamente o vírus da herpes, e um pouco sobre o HPV. Ainda, mesmo entre alunos de Ensino Médio, as desinformações são grandes, evidenciando a necessidade de mais práticas e discussões a respeito.

O padrão da atividade desenvolvida neste artigo também apresentou praticidade e facilidade em ser adaptada a outras temáticas, assim, recomenda-se que o “jogo dos pontinhos” ou “jogo das 3 dicas” possam ser utilizados em outros contextos, se assim o professor o julgar.

Referências

AMORAS, B. C.; CAMPOS, A. R.; BESERRA, E. P. Reflexões sobre vulnerabilidade dos adolescentes a infecções sexualmente transmissíveis. **Revista Eletrônica de Humanidades do Curso de Ciências Sociais da UNIFAP**, Macapá, n. 1, p. 163-171, jan.-jun. 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da saúde. **Departamento de Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Como é a prevenção das IST**. Brasília: Ministério da Saúde. 2021.

CARPILOVSKY, C.K. et. al. Educação fundamental: ação dos professores frente à temática da educação sexual na escola pública. **Vidya**, v.30, n.1, p.43-52, 2010.

CARVALHO, Oliveira; PINTO, Raydelane Grailea Silva; SANTOS, Márcia Sousa. Conhecimento sobre as infecções sexualmente transmissíveis por estudantes adolescentes de escolas públicas. **Adolescência e Saúde**, v. 15, n. 1, p. 7-17, 2018

CHAGURI, J. P. O Uso de Atividades Lúdicas no Processo de Ensino-Aprendizagem de Espanhol como Língua Estrangeira para Aprendizes Brasileiros. In: I SELLP - Seminário de Estudos Linguísticos e Literários de Paranavaí, 2008, Paranavaí. Semana de Letras 2009 - Fafipa. Paranavaí: Colegiado do Curso de Letras, 2008. p. 195-204.

CIRIACO, N. L. C. et al. A importância do conhecimento sobre Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST) pelos adolescentes e a necessidade de uma abordagem que vá além das concepções biológicas. **Revista Em Extensão**, v. 18, n. 1, p. 63-80, 2019.

COUTO, J. C. et al. Estudo sobre os Planos de Aula com a Temática Orientação Sexual Disponibilizados no Portal do Professor. **Ensino, Educação e Ciências Humanas**, v.23, n.3, p. 387-396, 2022

KNECHTEL, Carla Milene; BRANCALHÃO, Rose Meire Costa. **Estratégias lúdicas no ensino de ciências**. PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, p. 2354-8, 2008.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986

MALDONADO, K. K. A; SUDÉRIO, F. B. Metodologias de intervenção pedagógica no ensino de temáticas sobre sexualidade no Ensino Médio. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**, São Paulo, n.4, p.1-24, jul-set. 2021. Disponível em: <https://revistapos.cruzeirosul.edu.br/index.php/rencima/article/view/2962>. Acesso em: 1 nov. 2023.

MANI, Sarassandra Suely Veschi. **A importância dos jogos didáticos no ensino de ciências**. 2014. 32 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/21890/2/MD_ENSCIE_II_2014_79.pdf Acesso em 06 de fev. de 2024.

OLIVEIRA, Francisca Fabiana Bento de et al. **A relação entre teoria e prática na formação inicial docente: percepções dos licenciandos de pedagogia**. Anais V FIPED... Campina Grande: Realize Editora, 2013. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/3646>. Acesso em: 04/03/2024 16:59
OLIVEIRA, T; FREIRE, A; CARVALHO, C; AZEVEDO, M; FREIRE, S; BAPTISTA, M. Compreendendo a aprendizagem da linguagem científica na formação de professores de ciências. **Educar**, Curitiba, n. 34, p. 19-33, 2009.

RIZZI, Leonor.; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1986.

SILVA, A. N. T. B; METTRAU, M. B; BARRETO, M. S. L. O lúdico no processo de ensino-aprendizagem das ciências. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógico**, v. 88. p. 445-458. 2007

SOUSA, C. P. et al. Adolescentes: maior vulnerabilidade às IST's/AIDS? RETEP – **Revista Tendências da Enfermagem Profissional**, v. 9 n. 4, p. 2289-22, 2017.

NOTAS DE AUTORIA

Andréa Inês Goldschmidt é Doutora em Educação em Ciências pela Universidade Federal de Santa Maria (2013). Atua como pesquisadora sobre a elaboração de propostas metodológicas diversificadas para o ensino de Ciências. Professora do Programa de Mestrado em Educação em Ciências e Matemática da Universidade Federal de Santa Maria e docente no campus Palmeira das Missões – RS.

Luciana Richter é Doutora em Educação em Ciências e Matemática pela PUCRS (2018). Tem experiência na área de Educação, atuando principalmente nos seguintes temas: estratégias de ensino e aprendizagem, estágios supervisionados, didática e políticas públicas. É docente na Universidade Federal de Santa Maria, campus Palmeira das Missões - RS.

Mayara Escobar da Silva acadêmica do curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Santa Maria, campus Palmeira das Missões - RS.

Bianca Larsen Zandoná acadêmica do curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Santa Maria, campus Palmeira das Missões - RS.

Como citar esse artigo de acordo com as normas da ABNT
GOLDSCHMIDT, Andréa Inês; RICHTER, Luciana; SILVA, Mayara Escobar da; ZANDONÁ, Bianca Larsen. Conscientização sobre as infecções sexualmente transmissíveis: a importância das atividades lúdicas no estágio em docência. **Sobre Tudo**, Florianópolis, v. 15, n. 1 p. 33-49, 2024.

Financiamento

Não se aplica.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Os/as autores/as cedem à Revista Sobre Tudo os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a Licença Creative Commons Attribution (CC BY) 4.0 International. Esta licença permite que terceiros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico. Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste

periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico.

Publisher

Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Ciências da Educação. Colégio de Aplicação. Publicação na página da Revista Sobre Tudo. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus/suas autores/as, não representando, necessariamente, a opinião dos/as editores/as ou da universidade.

Histórico

Recebido em: 06/03/2024

Aprovado em: 05/06/2024

Publicado em: 11/07/2024