



Relato de experiência

CORRIDA CONTRA AS ISTs/AIDS: O JOGO COMO FERRAMENTA DE ENSINO

RACE AGAINST STI / AIDS: THE GAME AS A TEACHING TOOL

Resumo

Juliana da Silva Oliveira¹
Roberta Laíse Gomes Leite Morais¹
Elisama Nascimento Rocha¹
Ana Cristina Santos Duarte¹
Rita Narriman Silva de Oliveira
Boery¹

Trata-se de um relato de experiência que objetiva avaliar a aplicação de um jogo educativo no processo de apreensão do conhecimento acerca das ISTs/AIDS. O jogo foi aplicado em um grupo de trinta e três adolescentes e jovens do segundo ano de uma escola técnica de enfermagem de nível médio. Constatou-se que o lúdico configura-se como uma excelente forma de abordagem de ensino, já que os alunos se mostraram motivados e conseguiram apreender bem os conteúdos repassados. Houve um envolvimento do grupo, uma profícua discussão, tornando a sala de aula uma grande arena de conhecimentos, na qual a aprendizagem, literalmente, se deu brincando. Conclui-se, com isso, que o jogo educativo é uma ferramenta importante para facilitar o processo de construção do conhecimento.

¹Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia.
Jequié – Bahia – Brasil

E-mail:
juli.silva.oliveira@gmail.com

Palavras-chave: Educação em Saúde; Saúde do adolescente; Síndrome de Imunodeficiência Adquirida; Doenças Sexualmente Transmissíveis;

Abstract

It's an experience report that aims to evaluate the implementation of an educational game in the process of knowledge apprehension about STIs / HIV. The game was applied to a group of 33 adolescents and young from the second year of a nursing technical school of secondary level. It was found that the ludic presents itself as an excellent way to teaching approach, since students were highly motivated and were able to apprehend the passed contents. There was involvement of the group, a fruitful discussion, making the classroom a great arena of knowledge, in which learning, literally, gave kidding. It follows from this that the educational game is an important tool to facilitate the process of knowledge construction.

Key words: Health Education, Adolescent Health, Acquired Immunodeficiency Syndrome, Sexually Transmitted Diseases;

Introdução

As Infecções Sexualmente Transmissíveis (ISTs) estão entre os problemas de saúde pública mais comuns em todo o mundo, constituindo-se como um complexo conjunto de infecções causadas por diversos

microorganismos, com evoluções e manifestações clínicas bastante específicas¹.

A partir do ano de 1999, a Organização Mundial de Saúde (OMS), orientou a substituição do termo habitualmente utilizado - doença sexualmente transmissível (DST) pelo termo infecção sexualmente transmissível (IST), já que a maioria das infecções têm curso predominantemente assintomático^{1,2}. Ainda, esta designação vem sendo comumente utilizada por diversas publicações científicas².

Diversas ISTs podem se manter assintomáticas por longos períodos, o que não impede a evolução para quadros mais graves de saúde¹. Entre suas consequências estão a infertilidade feminina e masculina, a transmissão da mãe para o filho, determinando perdas gestacionais ou doença congênita e o aumento do risco para a infecção pelo HIV, dor pélvica crônica, além de diferentes cânceres^{1,3}.

Na atualidade, a incidência das ISTs vem aumentando. Em relação ao perfil epidemiológico da Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (AIDS), este se mostra com uma maior prevalência entre adultos jovens e uma tendência à heterossexualização e pauperização da doença⁴.

No Brasil, há poucas informações sobre a prevalência das IST entre adolescentes, além da existência de subnotificação, o que leva a baixas estimativas⁴. No entanto, no ano de 2009, foram identificados 3.398 casos de AIDS em jovens de 13 a 24 anos de idade; a taxa de detecção foi de 8,3 casos por 100.000 habitantes, sendo 1.875 casos no sexo masculino (9,1/100.000 habitantes) e 1.523 no feminino (7,5/100.000 habitantes). Entre 2007 e 2009, os jovens do sexo masculino voltam a ter maior participação nos casos de AIDS⁵.

Vários são os fatores que podem aumentar a vulnerabilidade dos adolescentes às ISTs dentre eles a baixa idade da menarca que favorece a precocidade da atividade sexual; esta fase se constitui na definição da identidade sexual o que leva a experimentação e multiplicidade de parceiros; além disso, o pensamento abstrato, ainda incipiente nos adolescentes, os expõem a diversos riscos sem prever consequências⁴.

Na esfera social, fatores como baixos níveis escolar e socioeconômico, uso de álcool e outras drogas podem também estar relacionados à contaminação pelas ISTs⁴. Diante desses fatores, percebe-se que as ISTs deverão ser discutidas de forma mais incisiva entre os adolescentes, sendo justificada pela alta vulnerabilidade desse grupo.

Para um melhor processo de aprendizagem dos adolescentes, o lúdico surge como uma importante ferramenta, apresentando dois elementos que o individualizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de envolver o indivíduo de forma intensa e total, criando um ambiente de entusiasmo. O envolvimento emocional torna esta uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia⁶.

As atividades lúdicas são excitantes, pois se desenrolam em atmosfera de prazer, no entanto, demandam de um esforço voluntário, já que envolve um interesse intrínseco, direcionando todas as energias para alcance de seu objetivo⁶.

A ludicidade desenvolve a parte motora e cognitiva, por ser considerada como uma atividade que mobiliza as funções e operações. Além disso, desperta a esfera afetiva ao gerar um envolvimento emocional. Compara-se ainda a atividade lúdica à atividade artística, sendo este um elemento que vem integrar os diversos aspectos da personalidade. Podendo portanto afirmar que o indivíduo que desperta para a realização de brincadeiras e jogos é, também, aquele que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve⁶.

O jogo pedagógico é utilizado com os seguintes objetivos: despertar a aprendizagem significativa, incitar a formação de novos conhecimentos e despertar a aptidão ou capacidade cognitiva ainda não desenvolvida. Isso permite um melhor entendimento dos fenômenos sociais e conseqüentemente possibilita a ação do sujeito na sociedade⁷.

Por acreditar na importância do tema ISTs/AIDS entre adolescentes e por ser este um tema que desperta interesse desta faixa etária, já que parte de vivências do cotidiano, escolhemos um jogo intitulado “Corrida contra a ISTs/AIDS” (Figura 1) para trabalhar essa temática com esta população.

Desse modo, este trabalho é um relato de experiência, baseado na aplicação do “Jogo Corrida contra as ISTs/AIDS”, desenvolvido com um grupo de adolescentes em uma turma de segundo ano técnico de enfermagem, na Cidade de Jequié - Bahia, vivenciada pelas mestrandas do Programa de Pós-Graduação em Enfermagem e Saúde, com área de Concentração em Saúde Pública, como atividade da disciplina Processo Ensino Aprendizagem em Ciências da Saúde. O estudo teve como objetivo avaliar a aplicação de um jogo educativo no processo de apreensão do conhecimento acerca das ISTs/AIDS.

Compreendendo o jogo e sua aplicação

O Jogo...

A corrida contra ISTs/AIDS se apresenta como uma técnica lúdica de ensino, que tem por finalidade facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Apesar de o jogo ter sido aplicado em uma turma específica, poderá ser utilizado em qualquer grupo de estudantes para favorecer a apreensão do conteúdo sobre as ISTs e a AIDS.

A “Corrida contra as ISTs/AIDS” é uma adaptação de um jogo informativo sobre a AIDS elaborado pela Secretária de Saúde do Estado de Sergipe, o qual foi utilizado como modelo para o embasamento e construção do instrumento que foi aplicado em sala de aula.

O jogo possui um trajeto a ser percorrido e é composto pelas seguintes peças: um tabuleiro, no qual possui o caminho e as regras que deverão ser seguidas; um dado; quatro camisinhas de cores diferentes, que são utilizadas como jogadores; 68 cartas de perguntas; 68 cartas de respostas e duas cartas prendas.

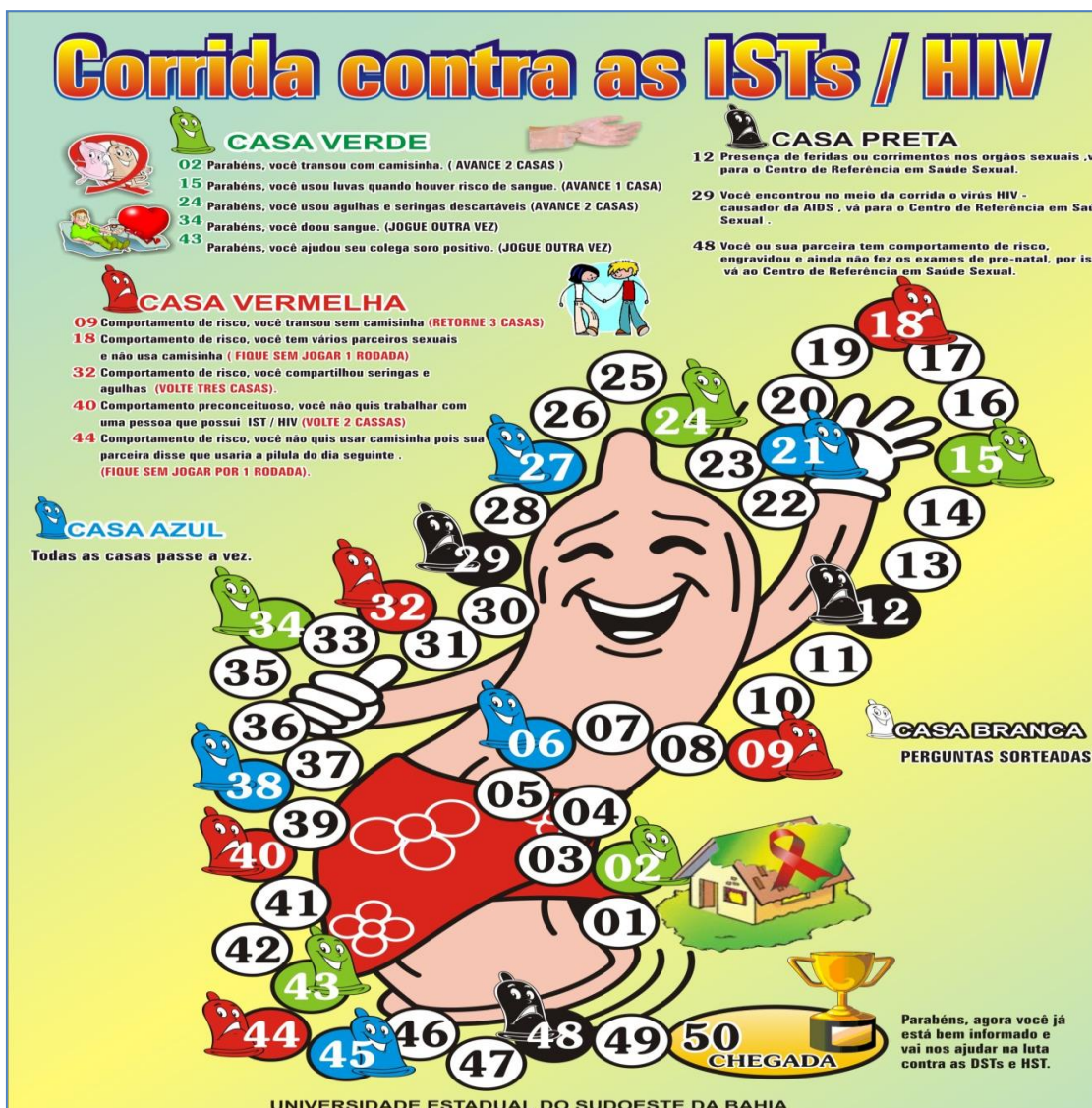
O tabuleiro é autoexplicativo; nele encontram-se as regras do jogo. É composto por 50 casas, sendo 05 verdes, 05 vermelhas, 03 pretas, 31 brancas e 05 azuis. As casas verdes indicam comportamentos positivos e, como consequência desses comportamentos, os jogadores avançam as casas ou tem direito de jogar outra vez. As casas vermelhas representam comportamentos de risco, por isso, quando os jogadores param nestes locais

ficam sem jogar ou retornam algumas casas. As casas pretas também indicam comportamentos de risco, comportamentos estes que necessitam de uma ajuda/orientação profissional, por isso, os jogadores retornam ao início do jogo, local onde se encontra o Centro de Referência de Saúde Sexual e Reprodutiva. As casas brancas fazem com que os jogadores retirem perguntas relacionadas ao tema e as respondam. Por fim, ao pararem nas casas azuis os jogadores passam a vez para o próximo grupo, ficando uma rodada sem jogar.

As perguntas são relevantes, pois permitem que os jogadores pensem em quais seriam as atitudes que eles poderiam tomar para evitar os riscos a que estão expostos e reflitam sobre algumas atitudes preconceituosas, fazendo com que aprendam brincando sobre as ISTs/AIDS.

Desse modo, o jogo é uma técnica de aprendizagem que contribui com a formação do conhecimento do aluno de forma lúdica, já que proporciona a criação de um ambiente prazeroso, facilitando a aprendizagem. O ambiente que gera prazer desperta o aluno continuamente para a desconstrução, construção e reconstrução de realidades, levando-os a edificar a sua própria história⁸.

Figura 1 – Tabuleiro do jogo



O Jogo em sala de aula...

A aplicação do jogo deu-se em uma turma de 33 estudantes do segundo ano técnico de enfermagem, com uma representação de adolescentes/jovens, com idade média de 15 a 25 anos.

Para iniciar, a sala foi dividida em quatro grupos, e separada da seguinte forma: foi passado para cada aluno uma determinada cor, após isso os mesmos se reuniram e formaram grupos com as suas respectivas cores - verde, lilás, vermelha, lilás e amarela - sendo entregue uma camisinha da cor correspondente a cada grupo.

Jogos em grupos possibilitam não só o aprendizado de lições e exercícios, visto que motivam a supervisão dos demais jogadores e proporcionam a autonomia pelo *feedback* imediato dos colegas⁹.

O jogo foi iniciado quando o primeiro grupo lançou o dado e começou a avançar nas casas. De acordo com as cores, foi dado seguimento com os outros grupos, respeitando as regras já mencionadas anteriormente. Como cada grupo sabia da importância de avançar na casa para chegar ao final, ficou um momento de aprendizagem interessante, já que os próprios alunos queriam entender as perguntas e ouvir as respostas dos colegas.

Os indivíduos formulam novos espaços para a elaboração de estratégias mediante o surgimento de situações problemas e do desafio gerado na busca de ganhar o jogo. Dessa forma, os alunos analisam as diversas possibilidades de estratégias que poderiam ser eficazes, o que os obrigam a tomar decisões¹⁰.

E, assim, deram-se ao perceber que o importante era responder correto para avançar nas casas, os grupos começaram a se articular e responder as perguntas de uma forma mais ordenada e, principalmente, discutindo no próprio grupo as perguntas para que, só após a formação embasada da resposta, fosse repassada para a sala. Esta articulação favoreceu o processo ensino-aprendizagem acerca do assunto, tão instigante em grupos de adolescentes.

Jean Piaget refere que os jogos não são apenas formas de divertimento para consumir energias dos indivíduos, mas, meios que favorecem o desenvolvimento intelectual. Por ser o lúdico eminentemente cultural, os jogos e brincadeiras tornam-se momentos oportunos que favorecem a mediação entre prazer e conhecimento historicamente constituído¹¹.

Na avaliação dos estudantes, eles relataram ser excelente a forma com que foi abordado o assunto, já que se mostraram motivados e conseguiram apreender bem os conteúdos repassados, pois interagiram todo o tempo. Houve um envolvimento do grupo, uma profícua discussão, tornando a sala de aula uma grande arena de conhecimentos, na qual a aprendizagem, literalmente, se deu brincando.

Considerações finais

Constatou-se que os jogos educativos se constituem em uma excelente ferramenta do processo ensino-aprendizagem, pois além de favorecer a

apreensão do conteúdo, aproxima os estudantes envolvidos, estimula a descoberta e motiva a discussão produtiva.

Na aplicação do jogo, percebeu-se algumas limitações, como o horário que este foi aplicado, às sete horas da manhã, iniciando com vinte minutos de atraso. Por ser o primeiro horário os alunos se atrasavam, e na medida em que foram chegando eram inseridos em algum grupo, o que no início, dificultou a concentração dos alunos que já estavam em sala de aula. Além disso, observa-se que um horário apenas para a aplicação deste jogo é inviável para a sua finalização, pois o tema faz com que haja uma participação maior do aluno, o que acaba dificultando a ampliação da discussão sobre o assunto. Essas questões demonstram que a aplicação do jogo em sala de aula requer observação e ajustamentos antes de serem realizados.

Qualquer jogo que seja realizado deve ser pensado e visto de acordo com o contexto, para quem será aplicado, que conhecimento o grupo tem do assunto, qual o seu objetivo, quantos participantes deverá ter, dentre outras avaliações que se façam necessárias, antes da sua aplicação. Porém, o que podemos perceber é que a aplicação do jogo desperta o interesse do estudante, facilitando o processo de ensino e aprendizado.

Sentimos ser importante a inserção de processos lúdicos na educação em saúde, já que esses recursos e processos metodológicos lúdicos facilitam o aprimoramento das características, das dinâmicas e exploração do conhecimento na extensão e melhoria do processo de educação.

Referências

1. Bastos FI, Cunha CB, Hacker MA. Sinais e sintomas associados às doenças sexualmente transmissíveis no Brasil, 2005. *Rev. Saúde Pública*, 2008; 42 (Supl 1):98-108.
2. Organização Mundial da Saúde. Orientações para o tratamento de infecções sexualmente transmissíveis. Genebra, Suíça; 2005.
3. Brasil. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Programa Nacional de DST e AIDS. Manual de Bolso das Doenças Sexualmente Transmissíveis. 2ª. ed. Brasília: Ministério da Saúde; 2005.
4. Taquette SR, Vilhena MM, Paula MC. Doenças sexualmente transmissíveis na adolescência: estudo de fatores de risco. *Revista da Sociedade Brasileira de Medicina Tropical* 2004; 37 (3): 210-14.
5. Brasil. Ministério da Saúde. Boletim Epidemiológico – AIDS e DST. Secretária de Vigilância em Saúde. Departamento de DST, AIDS e Hepatites Virais. Ano VII, nº01; 2010.
6. Teixeira, CEJ. A Ludicidade na Escola. São Paulo: Loyola, 1995.
7. Nunes, ARSCA. O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua. [Citado 2011 Ago 05]. Disponível on-line em: <<http://www.linguaestrangeira.pro.br>>.
8. Schall, V. A prevenção de DSTs/AIDS e do uso indevido de drogas a partir da pré-adolescência: Uma abordagem lúdico-afetiva. In: *Avessos do Prazer: Drogas, AIDS e Direitos Humanos*, p. 189-211, Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2000.

9. Kamii, CJ; DeVries, R. Jogos em grupo na educação infantil. Trad. Maria Célia D. Carrasqueira. São Paulo: Trajetória cultural, 1990.
10. Ramos DK. Jogos eletrônicos e a Construção do Juízo Moral das regras e dos valores sociais [tese]. Santa Catarina: Universidade Federal de Santa Catarina; 2006.
11. Juy, AF. Brincando Também se Aprende Português. Monografia. (Trabalho de Conclusão do Curso de Letras) – FACINOR, Loanda, 2004.

Endereço para correspondência

Endereço Completo: Rua Moisés Caroso, nº 55,
Jequiezinho, Jequié – Bahia.
CEP: 45205-180

Recebido em 24/03/2014

Aprovado em 13/10/2014