IV SIES
Simpósio Internacional de Educação Sexual:
Feminismos, identidades de gênero e políticas públicas
De 22 a 24 de abril de 2015
Local: UEM

O ENSINO DA SEXUALIDADE EM SALA DE AULA POR MEIO DE JOGOS

Virginia Prado Xavier

Lais Fernanda Machado

Virginia Iara de Andrade Maistro

Universidade Estadual de Londrina – UEL

Resumo

Compreendendo a importância dos temas que envolvem a sexualidade, bolsistas do subprojeto PIBID/Biologia/UEL, após a realização de cinco aulas ministradas para 50 adolescentes na faixa etária entre 12 e 15 anos, de uma escola de ensino público estadual, identificaram dificuldades e dúvidas na compreensão de assuntos relativos à temática. Assim sendo, buscaram por abordagens mais dinâmicas, na perspectiva de motivar, de possibilitar maior interação entre os alunos e desmistificar tabus e preconceitos, estimulando-os a questionar, refletir e discutir os assuntos propostos, de forma lógica e científica, por meio de jogos de perguntas anônimas, jogo da velha, cruzadinhas e a dança da transmissão. A utilização de práticas pedagógicas lúdicas como estratégias de motivação foram muito bem aceitas pelos jovens, uma vez que assuntos relativos à sexualidade quando tratados de maneira simples e sutil os fazem perceber a importância do conhecimento, do afeto, do prazer, da prevenção e dos cuidados para com os seus corpos. Após a realização das aulas, foi aplicado um questionário para observar se haviam dúvidas sobre os assuntos abordados e percebeu-se, por meio das respostas obtidas, que elas haviam sido sanadas.

Palavras-chave: Sexualidade; ludicidade; PIBID.

Introdução

No cotidiano de uma sala de aula, há uma demanda por novas formas de ensinar visando tornar o ensino mais atrativo, e uma das alternativas é associar a ludicidade à aprendizagem. O educador, por sua vez, depara-se com dificuldades em tratar de determinados assuntos com seus alunos, e um destes obstáculos é em

como levar até os jovens os temas que envolvem a sexualidade, por não terem tido formação necessária para tal, ou por outros motivos.

Acreditamos que estas fragilidades poderiam ser sanadas caso se fizesse uso de métodos diferenciados, como as atividades lúdicas. Desta maneira, consideramos que ao lançar mão dos jogos poderiam proporcionar ao professor uma ferramenta indispensável para o seu trabalho cotidiano na aprendizagem dos alunos.

Por que trabalhar com jogos?

A educação é um ato de busca, troca, interação e apropriação e sendo assim, é uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam e interagem em busca do conhecimento. Além disso, educar é ir em direção à alegria (SNYDERS, 1996). Então, educação sem atividades atrativas poderá ser desinteressante e desestimulante; sendo incômoda tanto para o professor quanto para os alunos. Dessa forma, o uso do lúdico tem importância crucial ao longo do processo de ensino aprendizagem, uma vez que o conteúdo poderá ser ministrado de forma convidativa, possibilitando interações e diálogos.

O aluno pode até ir motivado para a escola, mas mesmo com tantas pesquisas quanto às teorias de aprendizagem que indicam a importância da participação dele no processo de ensino e de aprendizagem, encontramos muitas escolas onde atuamos como estagiários do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do governo federal, junto à CAPES, que ainda o preferem em silêncio, sem questionar e reproduzindo somente o que o professor dita. Esse é o modelo de aluno que a escola não critica, mas esquece que, por trás dele, está a criança cheia de energia (WAJSKOP, 1995).

Esse tipo de ensino acaba se tornando mecânico, onde o conteúdo não faz uma associação com os conhecimentos prévios do aluno, ou seja, as novas informações são aprendidas sem interagir com conceitos relevantes existentes nas estruturas cognitivas. Para haver aprendizagem significativa, primeiramente, é preciso que o aluno tenha disposição para aprender, pois, caso apenas memorize o

conteúdo, ela será mecânica. Baseado nisso, uma maneira de ampliar as estruturas cognitivas do aluno consiste em provocar discordâncias ou conflitos cognitivos que representem desequilíbrios a partir dos quais, o aluno consiga reequilibrar-se, superando a discordância reconstruindo o conhecimento (PIAGET, 1997). E ao utilizarmos atividades lúdicas no cotidiano escolar, quem sabe não poderíamos provocar desequilíbrios, desafiando os jovens, forçando-os a pensarem de forma crítica e lógica.

Metodologia

Esta pesquisa foi realizada durante cinco aulas, tendo como público alvo 50 adolescentes na faixa etária entre 12 e 15 anos, oriundos de famílias de baixo poder aquisitivo, de uma escola de ensino público estadual, localizada na periferia de uma cidade do norte do Paraná, onde o PIBID atuava e que teve o objetivo de identificar dificuldades e dúvidas na compreensão de assuntos relativos à temática da sexualidade.

As dinâmicas e os jogos utilizados foram adaptados após discussões durante as reuniões do PIBID com a coordenadora do subprojeto de biologia e também do manual do multiplicador (BRASIL, 2000).

No primeiro momento, ao entrar na sala de aula, explicamos aos alunos que iríamos discutir e refletir sobre os diversos assuntos que envolvem a sexualidade e a sua importância quanto à saúde, bem estar e prazer de cada um. Posto isto, distribuímos papeis em branco, para que cada um escrevesse suas dúvidas ou perguntas que tivessem sem que fosse necessária a identificação para que não houvessem críticas dos colegas em relação á pergunta.

Todos os papéis com as dúvidas/perguntas foram misturados e nós, duas bolsistas/estagiárias do PIBID, acadêmicas do segundo e terceiro ano do curso de Ciências Biológicas, respondíamos as questões de maneira mais clara possível. Procuramos tirar as dúvidas, desmistificar tabus e preconceitos, mostrar a

importância do respeito que todos merecem, de se conhecer o próprio corpo, da saúde do corpo e da mente e do prazer.

A maioria das perguntas que foram feitas eram relacionadas ao senso comum, frases, situações, mitos, crendices e pré conceitos que ouviram de amigos e familiares, e muitas vezes, por falta de informação, tomaram essas questões como verdadeiras.

A dança da transmissão, outra prática que aplicamos, consiste em simular uma balada, onde com uma música que agradasse aos participantes, estes 'dançariam' com um copo na mão que continha um líquido. A maioria dos alunos recebeu um copo somente com água, enquanto apenas um aluno, recebeu um copo com água tônica, composta principalmente por quinino, substância essencial na realização desta prática, mas eles ignoravam isto. Durante a música, os alunos devem se movimentar, ´dançar' pela sala e ao pausarmos a música deveriam trocar o conteúdo do copo com o jovem que tivesse mais próximo dele. Este momento de pausa da música era para que trocassem o conteúdo dos copos e assim a água tônica, presente em apenas um dos copos, se disseminaria entre todos.

Após o término da música os copos foram analisados à luz negra. Os raios luminosos deste tipo de luz fazem com que os copos que contiverem o quinino, adquiram uma cor vibrante, fosforescente, ao passo que aqueles copos que não tiverem o quinino, a cor não muda. Explicamos aos alunos que havia apenas um copo com água tônica, e que o conteúdo foi “transmitido” para cada vários copos, durante a dinâmica, simulando assim, a troca de fluidos que acontece durante uma relação sexual desprotegida, demonstrando a importância do uso de preservativo. A pessoa que estava com o copo que continha a água tônica representava um “indivíduo portador de alguma infecção sexualmente transmissível (IST)” e que poderia ser um transmissor em potencial.

Outra proposta de aula interativa foi o velho conhecido “Jogo da Velha”, jogado de maneira tradicional, com a adição de algumas perguntas sobre o tema. A turma era dividida em dois grupos, para gerar um âmbito de competição, o que deixa a aula mais dinâmica e interessante. Entregamos a um grupo, uma pergunta sobre

qualquer tema referente à sexualidade. Caso o grupo respondesse corretamente a pergunta, ganharia o direito de marcar no jogo, da maneira tradicional. Se o grupo errasse, a pergunta passaria para o próximo grupo, e assim se desenvolveria o jogo até a vitória de um dos grupos.

Resultados e discussão

Através dos jogos, houve uma expressiva participação dos jovens pelas aulas, uma vez que os assuntos tratados eram de seus interesses, visto que, nem a família e nem a escola ainda levam para o seu interior discussões e reflexões sobre a temática em questão.

Por meio da ludicidade podemos facilitar o processo ensino e a aprendizagem, e que só se concretizarão se os alunos estiverem motivados a aprender.

Esta pesquisa, por meio de jogos e brincadeiras, possibilitou também avaliar os alunos de forma eficiente, através de suas atitudes e desempenho durante a avaliação do jogo. Assim, estas modalidades didáticas se constituíram em um recurso pedagógico eficaz que deveria estar efetivamente presente no currículo escolar, uma vez que apesar da temática da sexualidade constar nos documentos oficiais do Ministério da Educação do governo federal e nas Diretrizes Curriculares do governo estadual, (PARANÁ, 2008, 2009, 2010) de fato, não aparece no dia-a-dia da instituição escolar.

A utilização de atividades lúdicas como estratégia de motivação é muito bem aceita pelos alunos e os mantém ocupados e interessados durante toda aula, sem contar que o assunto pôde ser tratado de maneira simples e sutil e os levou a perceber a importância de se prevenir e cuidar de seus corpos. Os adolescentes se sentiram a vontade para perguntar e conseguiram satisfazer todas as suas dúvidas. Porém, é importante lembrar que existem diversas maneiras de tratar assuntos tidos como polêmicos e desafiadores como os que se referem à sexualidade, por meio de vídeos, de jogos, de simulações, de debates e de projetos.

Concluímos que a utilização de jogos possibilita o desenvolvimento de habilidades importantes para o crescimento dos educandos; mostrando também, que muitas vezes, o material e o diferencial estão mais pertos e mais fáceis do que muitos imaginam, não necessitando assim de recursos muito elaborados e complexos para se estabelecer um espaço de diálogo e reflexão sobre os mais diversos assuntos que remetem à sexualidade.

Referências bibliográficas

BRASIL. **Manual do Multiplicador** – Adolescente. Ministério da Saúde. Brasília, 2000.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do Paraná. Departamento de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica de Ciências-** Curitiba, SEED, 2008.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do Paraná. **Diretrizes Curriculares de Gênero e Diversidade Sexual da Secretaria de Estado da Educação-** Curitiba, SEED, 2010.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do Paraná. Superintendência da Educação. Departamento da Diversidade. Núcleo de Gênero e diversidade Sexual**, Cadernos Temáticos da Diversidade:** Sexualidade**.** Curitiba, 2009.

PIAGET, Jean. **O diálogo com a criança e o desenvolvimento do raciocínio.** São Paulo: Scipione, 1997.

SNYDERS, Georges. **Alunos felizes**. 2 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

IV SIES
Simpósio Internacional de Educação Sexual:
Feminismos, identidades de gênero e políticas públicas
De 22 a 24 de abril de 2015
Local: UEM

Titulo em inglês: O ENSINO DA SEXUALIDADE EM SALA DE AULA POR MEIO DE JOGOS

Abstract

Knowing the huge importance of themes that involves sexuality, students of PIBID/Biologia/UEL, before provide five classes for fifty students (betwen 12 and 15 years old, in a public school), identify difficulties and doubts in the understanding of issues relating to the theme. They search than, for more dynamic approaches with a view to motivate, and enable greater interaction between students and demystify taboos and prejudices, encouraging them to question, reflect and discuss the proposed issues in a logical and scientific way, through anonymous quizzes, crosswords and other games. The use of pedagogic games as a motivation strategic recived a really good acceptance by the students.
After conducting classes, a questionnaire was applied to see if they had any questions about the topics discussed and it was realized through of the answers, they had been remedied.

Keywords: Sexualidade; ludicidade; PIBID.