

SÍFILIS EM JOGO: CRIAÇÃO DE CASO PARA O JOGO CÉLULA ADENTRO

Autores: Andressa Menezes Alves, Clara Quintanilha Barreto e Noemy Vitória Moreira Teixeira
Orientadora: Profa. Dra. Tatiana da Silva Fonseca de Oliveira
Coorientadora: Darcele Christo Leão
Colégio Estadual Aurelino Leal
Niterói - RJ
tatianafonseca23@gmail.com

INTRODUÇÃO

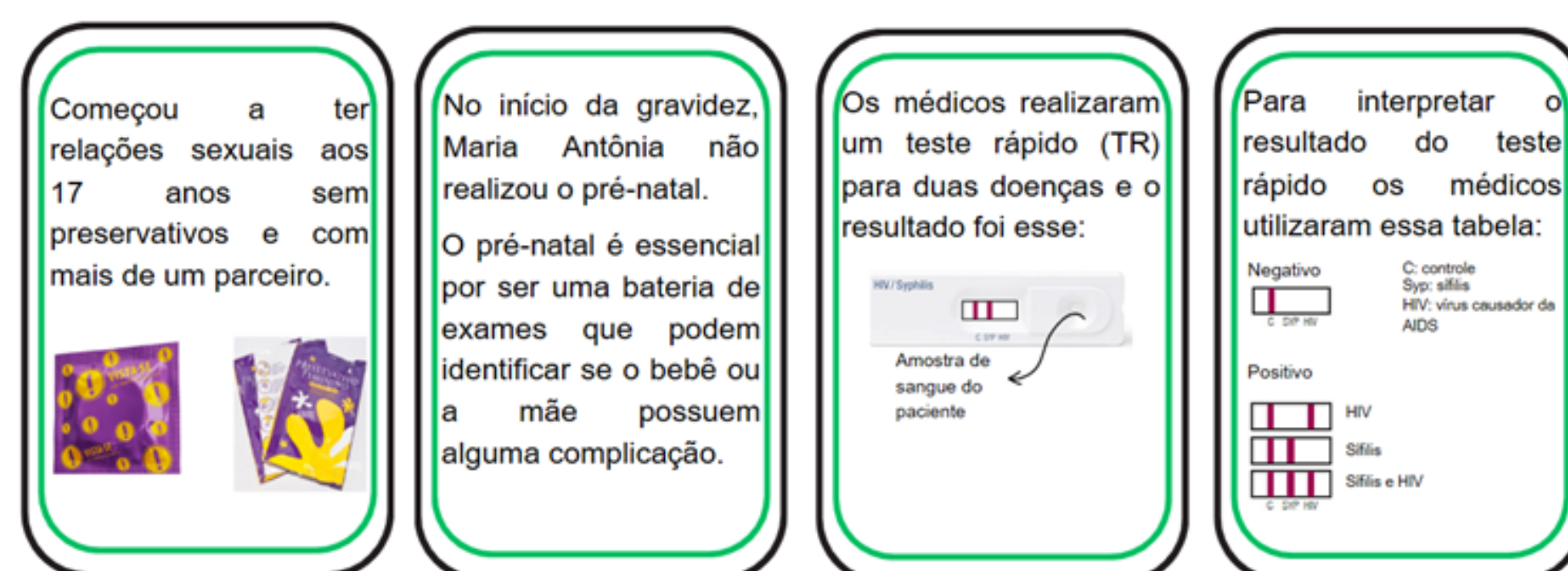
A Educação Sexual é um tema essencial a ser trabalhado junto às turmas do Ensino Médio, para que os alunos saibam como identificar e prevenir ISTs. Nesse projeto buscamos abordá-lo através da Educação Lúdica, por meio de jogos, pois permitem afetividade, cognição, trabalham o físico e o social (Kishimoto, 2001). A autonomia dos alunos no processo de ensino-aprendizagem é fundamental para melhor compreensão e assimilação de conteúdos. O jogo de tabuleiro Célula Adentro (Spiegel, 2008) é cooperativo e possui casos que percorrem conteúdos de Biologia, em especial, voltados à Biologia Celular e Molecular. O jogo faz com que os jogadores, ainda que não apresentem conhecimento prévio sobre o assunto, possam, através das pistas, solucionar o caso e se apropriar dos conhecimentos disseminados. O objetivo do presente projeto é a elaboração do caso “A Doença Congênita”, que aborda o tema Sífilis para o jogo Célula Adentro divulgando formas de prevenção às Infecções Sexualmente Transmissíveis (ISTs) dentro e fora da comunidade escolar. A principal forma de adquirir a doença é através de relações sexuais desprotegidas. No entanto, a sífilis também é uma doença congênita, ou seja, passa da gestante para o bebê (Ministério da Saúde, 2023). Esta IST pode ser diagnosticada por meio de testes rápidos e possui tratamento com medicamentos. Ademais, esta doença possui fase de latência e, se não for tratada, pode evoluir para fases secundárias e terciárias. Na última fase, dentre outros sistemas, os sistemas nervoso e cardiovascular são afetados, podendo levar o paciente a óbito.

MATERIAIS E MÉTODOS

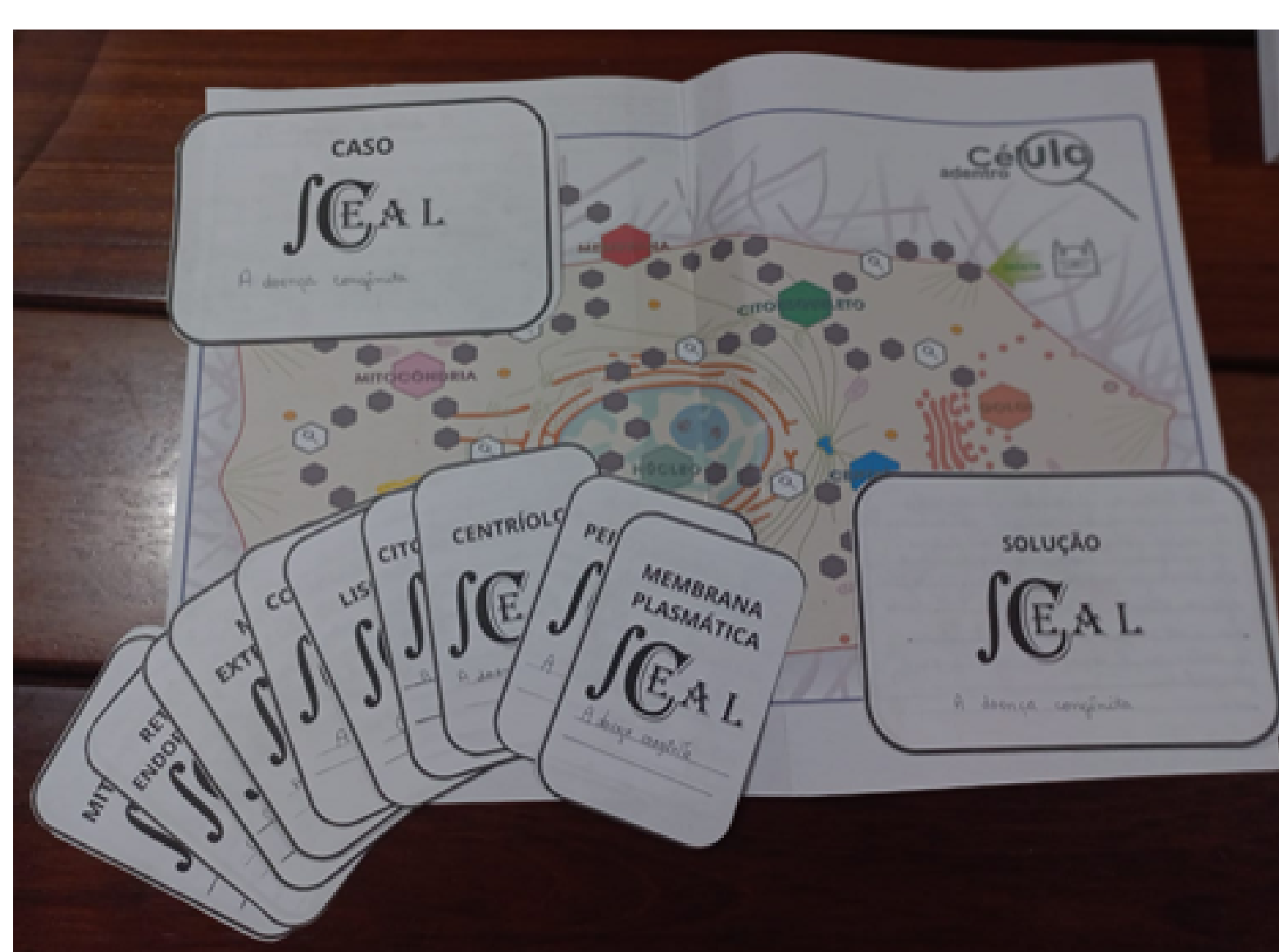
A atividade foi dividida em 3 etapas e 3 aulas da disciplina Clube de Ciências, na turma de 1º série. No primeiro momento, foi realizada uma pesquisa para escolha dos temas dos casos de acordo com a Base Nacional Comum Curricular, e criação das instruções e do material de apoio para a realização da atividade pelos residentes e a professora regente. Para auxiliar os alunos, dois casos do jogo Célula Adentro foram impressos, assim como o modelo das cartas. A primeira aula consistiu na divisão da turma em 4 grupos de 7 alunos; cada grupo escolheu um tema. Durante a 1º e 2º aula os alunos trabalharam na confecção dos casos, inclusive o da Sífilis. Na terceira aula, tabuleiros do jogo foram impressos para aplicação dos casos criados. No final da aula, foi disponibilizado um formulário online para a avaliação da atividade pelos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O caso que discorre sobre a sífilis recebeu o nome de “A Doença Congênita”, porque no enredo a mãe, que apresenta sífilis, transmite a doença para o bebê durante a gravidez. O jogo conta com doze cartas ao todo: caso, solução e dez dicas, além das cartas de sorte ou azar. As dicas ajudam os jogadores a descobrirem qual é a doença da personagem Maria Antônia e, portanto, qual é a doença que está afligindo seu filho. Algumas dicas (figura 7) também fazem referência à importância do pré-natal e do uso de preservativos para evitar a contração de ISTs, além de explicar como é realizada a leitura de um teste rápido para sífilis. Após a atividade, as cartas do caso “A Doença Congênita” foram digitadas e outros dados foram acrescentados.



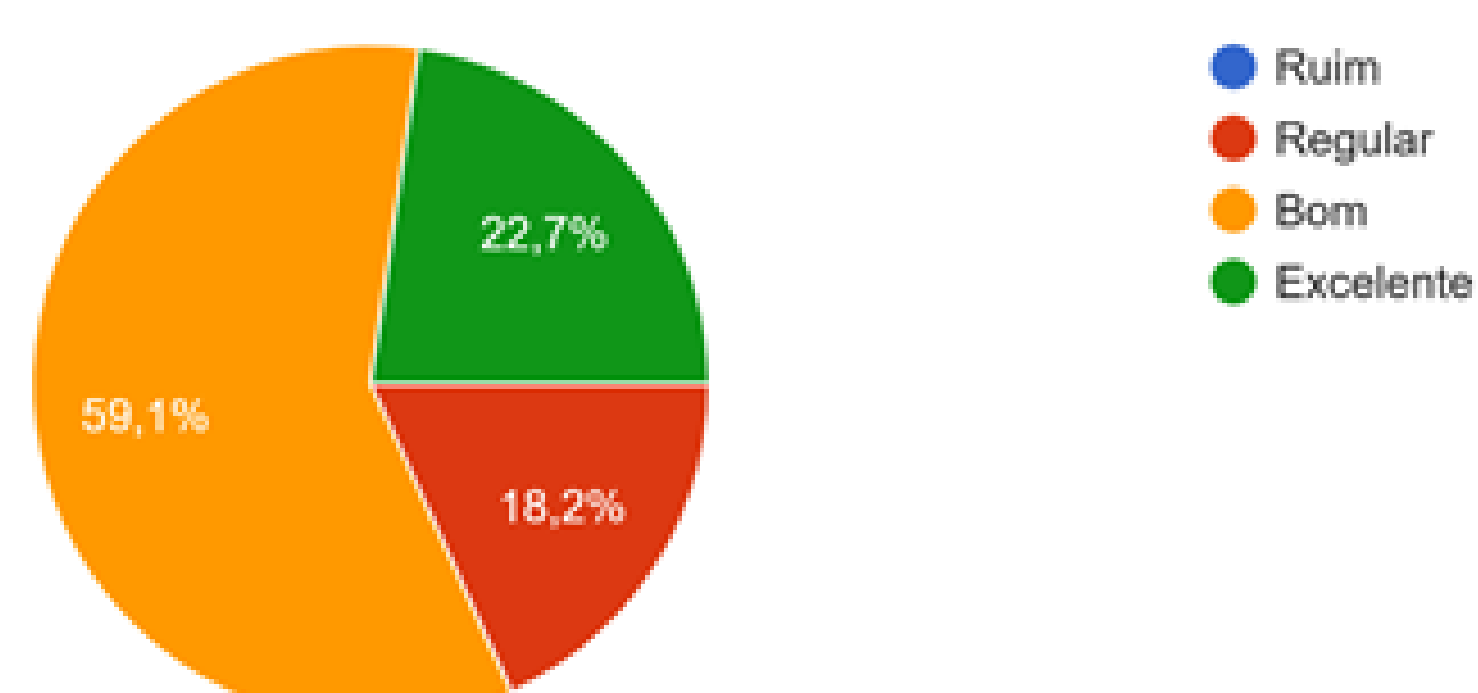
Fonte: cartas “pista” criadas pela equipe



Fonte: Foto registrada pela equipe

Dos 28 alunos que participaram da atividade, 22 responderam às perguntas. No formulário, questionamos os alunos se eles gostaram dos temas, como foi a experiência de criar um caso para o jogo, como foi trabalhar em equipe, se alguma habilidade nova foi desenvolvida, se o processo de criação do caso ajudou no aprendizado do conteúdo e se jogar os casos dos colegas contribuiu para o aprendizado. Felizmente, a grande maioria das respostas foi positiva, como o gráfico abaixo retrata.

Como você acha que foi a experiência em criar um caso para o jogo?
 22 respostas



O entendimento sobre a importância da prevenção de ISTs e seus métodos está entre os resultados mais interessantes, como expresso nas respostas de alunos: “Ajudou a conscientização de nos prevenir em relações sexuais.”; “Criar o jogo e jogar o criado por outros colegas foi uma experiência bem legal e que ajudou muito no aprendizado.”; “ Adorei a atividade, o meu grupo e eu fomos muito criativos e desenvolvemos muito bem a história, o conteúdo do meu grupo foi a Sífilis como IST e acho que esse assunto é muito importante para ser abordado, pois as pessoas têm que estar cientes das consequências que uma falta de preservação pode causar.” Os resultados corroboram o que Kishimoto (2001) discorre sobre a importância dos jogos na Educação, além de dar autonomia aos alunos para construir um caso para um jogo, não só jogar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levar o tema Educação Sexual para a escola por meio do jogo de tabuleiro permitiu maior fluidez e dinamismo para discutí-lo, principalmente por se tratar de um tema complexo que envolve tabus e preconceitos. O fato dos alunos terem espaço para protagonizar a redação da narrativa e das pistas sobre uma infecção sexualmente transmissível possibilitou que desenvolvessem a criatividade e o trabalho em equipe, além de proporcionar o aprendizado sobre os sintomas, o tratamento, o diagnóstico e as implicações da sífilis. Com o intuito de disseminar ainda mais o conhecimento sobre Educação Sexual e ISTs, oferecendo uma abordagem lúdica e educativa, o caso “A Doença Congênita” foi aplicado na I Mostra Científica do Colégio Aurelino Leal.

AGRADECIMENTOS

Ao projeto de Residência Pedagógica, à Universidade Federal Fluminense e ao Colégio Estadual Aurelino Leal.

REFERÊNCIAS

- KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5ª Ed. São Paulo: Cortez. p.183, 2001.
- SPIEGEL, C. N. et al. Discovering the cell: an educational game about cell and molecular biology. Journal of Biological Education, v. 43, n. 1, p. 27-36, 2008.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Sífilis. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/sifilis>. Acesso em: 05 set. 2023.