

# CONTANDO BEM, QUE MAL TEM? CONSTRUÇÃO DE TECNOLOGIA EDUCATIVA SOBRE SEXUALIDADE PARA PROMOÇÃO DA SAÚDE COM ADOLESCENTES

## BY TELLING WELL, WHAT WOULD BE WRONG? DRAWING UP AN EDUCATIONAL TECHNOLOGY ABOUT SEXUALITY FOR PROMOTING HEALTH WITH ADOLESCENTS

### Marciano Gonçalves de Sousa

Discente da Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza (FAMETRO). Voluntário do Programa de Monitoria Acadêmica e Iniciação Científica (PROMIC - FAMETRO).

### Manuela de Mendonça Figueirêdo Coelho

Enfermeira. Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde (UECE). Docente do Curso de Enfermagem da Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza (FAMETRO).

### RESUMO

O presente estudo objetivou relatar a experiência da construção de jogo sobre sexualidade para a promoção da saúde do público adolescente. Estudo de produção de um instrumento que facilite o processo ensino-aprendizagem, pautado em revisão da literatura. Com base na revisão realizada, optou-se por construir um jogo de cartas-imagem que fugisse das atividades lúdicas convencionais (jogos de tabuleiros, peças de teatro, cartilhas) e que promovesse o diálogo e discussão das suas próprias vivências e conhecimentos. Formado por 26 cartas-imagem, ficha de instruções e cartas-controle, "Contando bem, que mal tem?" apresenta como número máximo de jogadores vinte e seis participantes por partida, e um mínimo de quatro. A elaboração desse jogo visa auxiliar o enfermeiro nas atividades educativas realizadas com o público adolescente, estimulando a criação de uma relação entre profissional e adolescente de uma forma participativa e atuante na busca pela excelência do cuidado de enfermagem no contexto da educação em saúde.

**Palavras-chave:** Sexualidade. Tecnologia educacional. Adolescente. Educação em saúde. Cuidados de enfermagem.

### ABSTRACT

*This study was aimed at reporting the experience of drawing up a game about sexuality for promoting the health of the adolescent audience. This is study to produce an instrument to ease up the teaching-learning process, ruled by literature review. Based on the performed review, we choose to draw up a game composed of image charts fleeing the conventional ludic activities (board games, theater performances and booklets), and promoting dialogue and discussion of their own experiences and knowledge. Made up by 26 image charts, instruction cards and control charts "By telling well, what would be wrong?" allows the maximum amount of twenty-six participant players per match, and a minimum of four. The preparation of this game aims at helping nurses in educational activities conducted along with the adolescent audience, thus stimulating the development of a relationship between professional and adolescent in a participatory and active way in the search for excellence in the nursing care in the context of health education.*

**Keywords:** Sexuality. Educational technology. Adolescent. Health education. Nursing care.

Recebido em: 08/07/2015

Aceito em : 08/07/2015

## 1 INTRODUÇÃO

O processo de adolecer envolve o modo como o adolescente vive e desenvolve-se juntamente com conhecimentos e valores construídos ao longo de sua própria trajetória de vida. Essa fase é marcada por grandes transformações físicas, sociais e psíquicas, na qual os indivíduos estabelecem novas relações com o meio familiar e social, podendo ser realizada de forma saudável se os indivíduos forem atendidos em suas necessidades de desenvolvimento e segurança (HOFFMANN; ZAMPIERI, 2009).

Nesse contexto, a promoção do cuidado da saúde do público adolescente é foco de muitas estratégias e ações do enfermeiro, visto que, no seu papel de educador, esse profissional pode intervir junto a essa população, podendo incentivar e orientar os jovens nas suas necessidades e dúvidas no âmbito das novas experiências da vida sexual.

A sexualidade é algo natural do ciclo de vida de homens e mulheres, a qual envolve práticas e desejos ligados à satisfação, à afetividade, ao prazer, aos sentimentos, ao exercício da liberdade e à saúde. Dessa forma, é uma construção histórica, cultural e social, e se transforma conforme mudam as relações sociais. A sociedade ocidental foi histórica e culturalmente limitada em suas possibilidades de vivência, devido a tabus, mitos, preconceitos, interdições e relações de poder (MACEDO *et al.*, 2013).

Os adolescentes têm vivenciado a sexualidade de múltiplas maneiras, sendo relevante conhecer suas necessidades acerca dessa temática, de modo a discutir suas dúvidas e auxiliá-los no preparo para uma vida sexual segura. Os processos naturais dessa fase, tais como os de descobertas do corpo, as mudanças hormonais, a constituição de vínculos, o estabelecimento de sentimentos e desejos na adolescência, colaboram para a exacerbação da sexualidade, algo que é íntimo, pessoal, envolve sentimento, modo de se comportar, agir junto ao parceiro, incluindo o sexo propriamente dito e o hábito de cuidar da própria saúde sexual (ARAUJO *et al.*, 2012).

A formação do componente sexualidade

na vida do ser humano envolve não apenas a diferenciação do gênero, masculino e feminino, mas sim um processo onde múltiplos fatores influenciam no seu desenvolvimento, como sociais, culturais e familiares, além de tabus, crenças, experiências e exercício da liberdade.

Portanto, é preciso trabalhar a saúde sexual com os adolescentes considerando todos esses fatores, buscando estabelecer entre o profissional, o familiar e o adolescente um processo de construção participativa e efetiva que promova um ambiente de informações consistentes, formando vínculos e construindo o espírito de corresponsabilidade por todos. Dessa forma, é possível que o jovem possa sentir-se à vontade para expor suas dúvidas e vivências, e para buscar fontes de apoio, seja com seus familiares, seja com profissionais da saúde.

As metodologias de ensino tradicionais promovem uma relação de passividade e subordinação do educando em relação ao seu educador, o que tem contribuído pouco para o real processo de aprendizagem. Nesse cenário, a criação de novas tecnologias de ensino está mais direcionada para o aprimoramento do processo de formação do indivíduo, por meio do conhecimento, da atuação e das relações (ANDRADE *et al.*, 2012).

As ações voltadas para a promoção em saúde estão cada vez mais vinculadas à participação ativa dos usuários dos serviços de saúde, os quais possuem capacidade de resolver questões que envolvem não apenas a doença e seus agravos, mas sim a condução de atitudes dos participantes, incluindo a estimulação da participação comunitária em decisões de saúde, a fim de exercer influência sobre o estilo de vida das pessoas, fazendo com que eles sejam autores de suas próprias decisões.

A enfermagem cada vez mais está utilizando diversos recursos visando obter êxito na educação em saúde, com o objetivo de promover a participação efetiva da população na criação do conhecimento pelo uso de jogos educativos, com fundamental importância para a produção do conhecimento.

Experiências exitosas têm sido realizadas por profissionais de enfermagem, com tecnologias dialógicas, norteando tais vivências.

Assim, inicia-se um movimento de mudança no modo predominante de pensar educação em saúde, apresentando transformação e conscientização dos participantes (MONTEIRO; VIEIRA, 2010).

O uso de jogos educativos constitui-se em um instrumento do processo educativo em saúde que favorece a participação e a construção coletiva de conhecimentos, através de debates e de troca de experiências, sob uma perspectiva crítica em relação à educação tradicional (YONEKURA; SOARES, 2010).

Portanto, o presente trabalho teve por objetivo relatar a experiência de construção de um jogo como tecnologia educativa sobre sexualidade para a promoção da saúde do público adolescente, bem como ferramenta facilitadora no estímulo da conversa, diálogo e troca de experiências, favorecendo assim a reflexão e discussão pelos adolescentes sobre aspectos da vivência da sexualidade e igualmente fomentando a prática do autocuidado.

## 2 PERCURSO METODOLÓGICO

Relato de experiência da construção de tecnologia educativa que será aplicada junto a adolescentes. O jogo educativo deverá ser utilizado enquanto ferramenta de promoção à saúde para adolescentes no que se refere à sexualidade, englobando questões vinculadas ao uso de preservativo, doenças sexualmente transmissíveis, anticoncepcionais, gravidez, entre outros pontos.

O processo de construção da tecnologia obedeceu a uma sequência metodológica composta por três fases: definir objetivos específicos para o produto educativo; buscar na literatura científica assuntos que necessitam ser trabalhados junto ao público-alvo; elaborar o produto a fim de atingir os objetivos previamente estabelecidos (GRUPOTED, 2012).

O processo pedagógico fomenta o objetivo cooperativo do jogo que promove a discussão sobre sexualidade, estabelecendo diálogo sobre questões vinculadas ao uso do preservativo, doenças sexualmente transmissíveis, anticoncepcionais, gravidez, entre outros pontos. Dessa forma, espera-se que, através da

conversa, diálogo e troca de experiências, possa haver reflexão e discussão pelos adolescentes sobre aspectos da vivência da sexualidade, fomentando assim a prática do autocuidado (GRUPOTED, 2012).

Na construção do protótipo, houve o apoio de um *webdesigner* para a produção das imagens do jogo. Na criação, considerou-se o cotidiano do trabalho assistencial do enfermeiro, conduzindo assim à elaboração de um jogo de fácil aplicação por dois facilitadores, de fácil transporte, baixo investimento financeiro para confecção e armazenamento, não deixando de ser atrativo para o público-alvo e capaz de viabilizar a participação ativa do jovem no decorrer da atividade de ensino, ou seja, não sendo apenas mais um processo onde o profissional é o único detentor do saber; pelo contrário, procurou-se elaborar uma intervenção onde o adolescente se sentisse ativo em todo o processo educacional, através da construção do conhecimento, levando em consideração suas experiências e relações.

Assim, o jogo deverá ser aplicado por dois profissionais de saúde (enfermeiro), onde um profissional irá ter o papel de facilitador, onde sua função é coordenar a sequência de apresentação das cartas para os adolescentes. O segundo profissional deverá acompanhar a história que será contada pelos adolescentes, de acordo com a sequência de apresentação das cartas na partida, verificando os pontos que precisam ser trabalhados no grupo sobre a temática sexualidade.

Esse jogo tem como vantagem a não obrigatoriedade de uma ordem ou modalidade fixa de se jogar, estimulando a criatividade em cada partida. Por conseguinte, o profissional pode trabalhar a sequência de cartas imagens, ou embaralhar as cartas e deixar uma ordem inédita a cada jogada, possibilitando abordar diversos assuntos da sexualidade de forma diferente a cada jogada.

A abordagem sobre a temática é mais aprofundada no final da partida, visto que, no decorrer do jogo, os adolescentes contam a história e não são interrompidos. Porém, no desenrolar da partida, os profissionais poderão analisar pontos-chave sobre sexualidade

no seu amplo contexto, que deverão ser trabalhados junto com o grupo, promovendo orientação e construção de saber compartilhada, e não apenas imposta.

Este trabalho é um recorte do Projeto de Iniciação Científica intitulado “Produção e validação de tecnologias educativas com adolescentes”, em andamento na Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza (FAMETRO). Tal projeto já foi submetido ao Comitê de Ética e Pesquisa da FAMETRO e aprovado com o Parecer 702.072 e o CAAE 32613514.2.0000.5618. Atualmente, encontra-se em fase de validação.

### 3 PRODUÇÃO DO JOGO “CONTANDO BEM, QUE MAL TEM?”

De acordo com os aspectos metodológicos adotados neste trabalho, a primeira fase de construção do jogo sobre sexualidade iniciou-se estabelecendo o objetivo específico a que o produto se destinaria, o qual é a promoção da saúde do público adolescente através do processo de ensino-aprendizagem de forma compartilhada, baseada no diálogo das vivências e nos conhecimentos dos próprios adolescentes sobre a temática sexualidade.

Os princípios organizadores da taxonomia de objetivos educacionais (TOE) descrevem o processo de aprendizagem em domínios: cognitivo, afetivo e psicomotor. A tecnologia educativa construída neste trabalho busca

atingir o domínio cognitivo (com ênfase na categoria conhecimento, compreensão, análise e aplicação) e o domínio afetivo (com ênfase nos valores relacionais) (RODRIGUES, 1997).

A segunda fase da elaboração dessa tecnologia constitui-se de análise dos resultados de uma busca nas bases de dados da Biblioteca Virtual de Saúde (BVS), (DeCS/BIREME), utilizando os descritores “sexualidade”, “adolescentes” e “jogos educativos” em todas as suas bases de dados, *Scientific Electronic Library Online* (SCIELO) e Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), a fim de escolher a estratégia educativa a ser desenvolvida e encontrar possíveis vantagens e desvantagens.

Optou-se por construir um jogo de cartas-imagem que fugisse das atividades lúdicas convencionais (jogos de tabuleiros, peças de teatro e cartilhas) e que promovesse o estímulo ao diálogo e discussão das suas próprias vivências e conhecimentos.

Após a execução da pesquisa na base de dados e o estabelecimento do tipo de tecnologia, a terceira fase foi a construção do protótipo. Formado por 26 cartas-imagem, “**Contando bem, que mal tem?**” apresenta como número máximo de jogadores vinte e seis participantes por partida, e um mínimo de quatro. Não existe uma obrigatoriedade de uma ordem ou jeito de se jogar, estimulando assim a criatividade em cada partida.

Figura 01: Foto das cartas do jogo. Fortaleza-CE, 2014.



Fonte: Autores.

Elaborou-se uma ficha de instruções do jogo, para que o profissional que irá utilizá-lo compreenda seus objetivos e sua dinâmica, e também possa explicá-los aos adolescentes. O jogo possui uma carta denominada carta-controle, onde estão todas as imagens do jogo com os seus respectivos objetivos que deverão ser discutidos pelos adolescentes à medida que cada imagem surgir na partida.

Na instrução do jogo, está claro que são necessários dois profissionais: “facilitador” e “observador”. O facilitador explicará a dinâmica do jogo aos adolescentes. Ele irá apresentar uma carta, e o primeiro adolescente deverá começar a contar uma história baseada naquela imagem (que pode ser verídica ou fictícia). A partir desse momento, o facilitador não poderá mais conduzir o jogo com palavras, e sim somente mostrando as cartas.

Após 30 segundos, o facilitador deverá apresentar outra imagem, escolhida aleatoriamente, (ou pré-selecionada se desejar discutir um assunto em específico), e o próximo adolescente deverá “continuar” a história iniciada pelo colega e incluir algo sobre a imagem apresentada.

Já a função do observador consiste em observar se os objetivos propostos para cada carta serão alcançados através da fala do participante. Assim, tais objetivos deverão ser pontuados como: presentes, quando o objetivo for plenamente discutido; pouco presente, quando o objetivo for parcialmente discutido; e ausente, quando o objetivo não for discutido pelo adolescente.

Após o final da história, os tópicos assinalados como pouco presente ou ausente deverão ser retomados e discutidos pelos profissionais com o grupo de adolescentes. O jogo finaliza quando as cartas terminarem, ou quando o tempo pré-selecionado para a atividade terminar.

#### 4 CONCLUSÃO

O enfermeiro precisa melhorar cada vez mais suas atividades de assistência aos jovens, buscando oferecer atenção, proteção, preven-

ção e recuperação, quando necessário, assim como também estabelecer novas estratégias de cuidado que atendam às necessidades dessa população de uma forma mais personalizada, humana e qualificada.

Conhecer as suas dúvidas, o modo como vivenciam sua sexualidade é algo essencial para que o profissional de enfermagem consiga estabelecer um plano de cuidado e orientações para esses indivíduos, visando promover a saúde sexual e reprodutiva, a prática de autocuidado e, conseqüentemente, a melhoria da qualidade de vida.

Nesse sentido, a elaboração desse jogo visa auxiliar o enfermeiro nas atividades educativas realizadas com o público adolescente, estimulando a criação de uma relação entre profissional e adolescente de uma forma participativa e atuante na busca pela excelência do cuidado de enfermagem no contexto da educação em saúde.

#### REFERÊNCIAS

- ANDRADE, L. Z. C. *et al.* Desenvolvimento e validação de jogo educativo medida da pressão arterial. **Rev. enferm. UERJ.**, Rio de Janeiro, v.20, n.3, p. 323-327, jul./set. 2012.
- ARAÚJO, A. C. *et al.* Implicações da sexualidade e reprodução no adolescer saudável. **Rev. Rene.**, Fortaleza, v.13, n.2, p.437-444, 2012.
- GRUPOTED. **Metodologia para criação de jogos.** 2012. Disponível em: <<http://grupoted.com.br/reuniao.php?id=53>>. Acesso em: 01 maio 2012.
- HOFFMANN, A. C. O. S.; ZAMPIERI, M. F. M. A atuação do profissional da enfermagem na socialização de conhecimentos sobre sexualidade na adolescência. **Rev. Saúde Públ.**, Florianópolis, v.2, n.1, p. 56-69, jan./jun. 2009.
- MACEDO, S.R.H. *et al.* Adolescência e sexualidade: scripts sexuais a partir da representações sociais. **Rev. Bras. Enferm.**, Brasília, v.66, n.1, p. 103-109, jan./fev. 2013.
- MONTEIRO, E. M. L.; VIEIRA, N. F. C. Educação em saúde a partir de círculos de cultura. **Rev Bras Enferm.**, Brasília, v. 63, n. 3, p. 397-403, maio/jun. 2010.
- RODRIGUES, J. J. F. **A taxonomia de objetivos educacionais:** um manual para o usuário. 2 ed. Brasília: Ed. UnB, 1997.
- YONEKURA, T.; SOARES, C. B. O jogo educativo como estratégia de sensibilização para coleta de dados com adolescentes. **Rev. Latino-Am. Enfermagem**, Ribeirão Preto, v.18, n.5, p. 968-974, out. 2010.