

PREVENTIVE: UM JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE PREVENÇÃO DE INFECÇÕES SEXUALMENTE TRANSMISSÍVEIS NO CONTEXTO ESCOLAR

Yasmin Sant Anna Muritiba¹;

Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Feira de Santana, Bahia.

<https://lattes.cnpq.br/5702691212031232>

Alessandra Alexandre Freixo²;

Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Feira de Santana, Bahia.

<http://lattes.cnpq.br/2938127472069668>

RESUMO: Este relato de experiência descreve a concepção e aplicação do jogo didático “Preventive” como ferramenta pedagógica inovadora para o ensino de prevenção de Infecções Sexualmente Transmissíveis no contexto escolar. O projeto foi realizado no Colégio Modelo Luís Eduardo Magalhães, com uma turma de Higiene e Saúde da Educação de Jovens e Adultos (EJA), etapa VI. Fundamentado numa abordagem qualitativa e na perspectiva sócio-interacionista, o trabalho propõe dois momentos de intervenção: uma apresentação teórica para introdução do tema e a aplicação do jogo, que facilitam a troca de saberes e a construção coletiva do conhecimento. O levantamento bibliográfico e seleção das IST foi baseado nas portarias vigentes do Ministério da Saúde. Ao final, os estudantes preencheram um questionário anônimo, permitindo avaliar o engajamento, a compreensão do tema e fornecer subsídios para aprimorar futuras práticas pedagógicas. Os resultados demonstraram que a participação no jogo com mais engajamento e curiosidade dos estudantes, que manifestaram maior preparo para discutir prevenção das IST e avaliaram positivamente a atividade, destacando as cartas perguntas como o principal recurso de aprendizado.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo Didático. Prevenção de IST. Saúde Pública.

PREVENTIVE: AN EDUCATIONAL GAME FOR TEACHING THE PREVENTION OF SEXUALLY TRANSMITTED INFECTIONS IN THE SCHOOL CONTEXT

ABSTRACT: This experience report describes the conception and implementation of the didactic game “Preventive” as an innovative pedagogical tool for teaching the prevention of Sexually Transmitted Infections (STIs) in the school context. The project was carried out at Colégio Modelo Luís Eduardo Magalhães, with a class of Hygiene and Health from the Youth and Adult Education Program (EJA), stage VI. Grounded in a qualitative approach and in the socio-interactionist perspective, the work proposed two stages of intervention: a theoretical presentation to introduce the topic, and the application of the game, which facilitated the exchange of knowledge and the collective construction of learning. The bibliographic survey and selection of STIs were based on the current ordinances of the Brazilian Ministry of

Health. At the end of the activity, students filled out an anonymous questionnaire, which made it possible to evaluate engagement, understanding of the topic, and to provide input for improving future pedagogical practices. The results showed greater engagement and curiosity during the game, with students demonstrating increased preparedness to discuss STI prevention. They evaluated the activity positively, highlighting the question cards as the main learning resource.

KEYWORDS: Didactic game. STI prevention. Public Health.

INTRODUÇÃO

A educação em saúde no contexto escolar desempenha papel fundamental na formação de cidadãos conscientes, em especial quando abordado sobre temas sensíveis e relevantes como as Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST), cuja prevenção representa um grande desafio entre os jovens e adolescentes. Observa-se, no ambiente escolar, significativa carência de conhecimento acerca das IST, questão evidenciada durante atividades pedagógicas realizadas com os estudantes da EJA do Colégio Modelo Luís Eduardo Magalhães para cumprimento de carga horária da disciplina “Estágio Curricular em Ensino de Ciências e Biologia III”, ofertada pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS).

As IST representam um importante problema de saúde pública, especialmente na adolescência, quando fatores como curiosidade, falta de informação adequada, e início da vida sexual podem aumentar os riscos de transmissão (Brasil, 2018). São causadas por diferentes agentes: bactérias, vírus ou parasitas, e incluem doenças como sífilis, gonorreia, HIV, HPV, herpes genital, entre outras, cujas consequências podem ser graves tanto para o indivíduo, como para a coletividade. O desconhecimento sobre modos de transmissão, sintomas, prevenção e tratamento contribui para o estigma e a difusão das IST entre os jovens, sendo fundamental a promoção de estratégias educativas que sejam capazes de fomentar a conscientização, desmistificar tabus e incentivar práticas preventivas (Xavier; Dias, 2023).

Diante desse cenário, percebe-se a necessidade de adoção de metodologias inovadoras que favoreçam o engajamento, participação ativa e a aprendizagem significativa dos estudantes (Fiscarelli, 2007). Os jogos didáticos, enquanto ferramentas lúdicas, têm se mostrado eficazes na promoção de conhecimento, reflexão crítica e autonomia dos alunos em diversos campos do saber, oferecendo espaço dinâmico, interativo e colaborativo para o debate de questões complexas no ambiente escolar (Morais; Oliveira; Funayama, 2015).

Desse modo, o presente estudo objetiva apresentar a concepção e aplicação do jogo didático “Preventive”, discutindo sua relevância, potencialidades e resultados na promoção do ensino sobre IST no contexto escolar, alinhando a prática pedagógica com as diretrizes contemporâneas de educação em saúde.

OBJETIVO

Relatar a experiência de aplicação do jogo didático “Preventive” como proposta pedagógica para o ensino da prevenção de Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST) no contexto escolar, destacando seu potencial para promover o engajamento dos estudantes e a conscientização sobre práticas de saúde sexual preventiva.

METODOLOGIA

O presente trabalho trata de um relato de experiência com abordagem qualitativa e está inserido no contexto do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). O relato de experiência constitui instrumento crucial para a extensão das fronteiras do conhecimento científico, ao registrar vivências que contribuem para a melhoria das ações acadêmicas e profissionais, fomentando transformações institucionais e sociais a partir da reflexão crítica sobre a prática e seus resultados (Mussi; Flores; Almeida, 2021). A intervenção foi realizada no Colégio Modelo Luís Eduardo Magalhães, tendo como participantes a turma de Higiene e Saúde da modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA), etapa VI.

O lúdico em sala de aula é fundamental para a construção de ambientes estimulantes e de uma aprendizagem mais significativa (Roloff, 2009). Por isso, inspirado no tradicional jogo de tabuleiro “Detetive”, propõe-se o desenvolvimento de “Preventive”, um recurso pedagógico voltado para o ensino de prevenção de IST (Figura 1). Nesse jogo, as IST ocupam o papel de “culpado” e o objetivo dos participantes é a investigação e identificação correta de uma Infecção Sexualmente Transmissível por meio da análise de sintomas e respostas a perguntas, sempre reforçando sobre sua prevenção. Destinado a jovens a partir de 14 anos, pode ser jogado individualmente ou em pequenos grupos, de 2 a 6 participantes.

Figura 1: Jogo didático de tabuleiro “Preventive”.



Fonte: Muritiba e Freixo, 2025.

O jogo utiliza um tabuleiro temático, peões, dado de seis faces, cartas divididas em três tipos: sintomas, perguntas e bônus, e um envelope secreto contendo a IST culpada da rodada. Durante o jogo, os participantes percorrem o tabuleiro avançando conforme o lançamento do dado e interagem com casas que proporcionam cartas específicas. As cartas de perguntas exigem resposta correta para acumular pontos que ajudam na dedução da IST em cada rodada. Ao identificar a IST corretamente, o jogador ou equipe recebe pontuação extra. A dinâmica do jogo estimula o raciocínio investigativo, a participação ativa e a troca de conhecimentos, possibilitando uma aprendizagem lúdica e colaborativa sobre a prevenção das ISTs. Ao final das 10 rodadas, o participante ou equipe com mais pontos é declarado vencedor.

Ao inserir “Preventive” como proposta didática, busca-se potencializar o interesse dos estudantes e promover maior compreensão sobre o tema, contribuindo para a formação de atitudes de cuidado e prevenção voltadas à saúde sexual.

A escolha das IST apresentadas no jogo didático “Preventive” foi baseada em um levantamento bibliográfico nas portarias vigentes do Ministério da Saúde, em especial a Portaria GM/MS Nº 5.201, de 15 de agosto de 2024, que lista as doenças de notificação compulsória no Brasil (Brasil, 2024). Foram selecionadas 10 IST de maior relevância para a saúde pública: HIV/AIDS, Sífilis, Gonorreia, HPV, Herpes genital, Candidíase, Tricomoníase, Hepatite B, Donovanose e Chlamydia.

A aplicação do jogo ocorreu em duas aulas seguidas, conforme a proposta da modalidade EJA, que recomenda que cada encontro tenha início, meio e fim bem definidos. No primeiro momento, durante a primeira aula com duração aproximada de 40 minutos, foi realizada uma apresentação em PowerPoint sobre IST, com o objetivo de introduzir o tema, considerando a perspectiva sócio-interacionista, que valoriza a troca de saberes e a construção coletiva do conhecimento, bem como o diálogo sobre os conhecimentos prévios dos estudantes.

No segundo momento, durante a aula seguinte, foi aplicado o jogo didático “Preventive”, que estimulou a participação interativa dos estudantes na aprendizagem da prevenção dessas IST. Ao final da atividade, os alunos preencheram de forma anônima um questionário elaborado no Google Forms, visando coletar suas percepções acerca dos pontos positivos, negativos e sugestões para melhorias futuras do jogo e da intervenção, dos 13 alunos presentes, todos preencheram.

Esta pesquisa está inserida no âmbito do projeto institucional de pesquisa “Carta-Imagem: uma cartografia de experiências imagéticas”, que possui o respaldo ético do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP) da UEFS, sob o Certificado de Apresentação para Apreciação Ética (CAAE) nº 03613318.0.0000.0053. A relação entre o projeto “Carta-Imagem” e o jogo “Preventive” reside na apropriação crítica de imagens, símbolos e representações, que permeiam tanto o universo das mídias visuais quanto o material lúdico do jogo, possibilitando a sensibilização e a reflexão dos estudantes sobre questões complexas relacionadas à saúde sexual. Dessa forma, o jogo contribuiu para a

construção coletiva do conhecimento e para a formação de uma percepção mais crítica e contextualizada das IST no ambiente escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência vivenciada na aplicação do jogo didático “Preventive” seguiu a perspectiva sócio-interacionista, que valoriza a troca de saberes e a construção coletiva do conhecimento (Vygotsky, 1984). Na aula introdutória sobre as 10 Infecções Sexualmente Transmissíveis selecionadas, a interação dos estudantes foi limitada, com poucos participantes contribuindo ativamente nas discussões, evidenciando o desafio habitual no engajamento inicial em temas complexos e sensíveis (Fiscarelli, 2007). Contudo, durante a dinâmica do jogo, a participação tornou-se plena, com todos os 13 participantes interagindo ativamente, demonstrando curiosidade e interesse ampliados, inclusive pelos estudantes que antes se mostraram mais reservados.

Observou-se que o jogo sensibilizou os estudantes para a temática da prevenção de IST, quebrando tabus associados e promovendo uma aprendizagem mais significativa, conforme esperado por autores que destacam o potencial dos jogos didáticos para o engajamento, reflexão crítica e autonomia do aluno (Santos; Guimarães, 2010). Destaca-se que a equipe vencedora do jogo fora constituída pelos participantes mais ativos no momento inicial, o que reforça a importância do diálogo e da construção coletiva de saberes, pilares da teoria sócio-interacionista (Vygotsky, 1984).

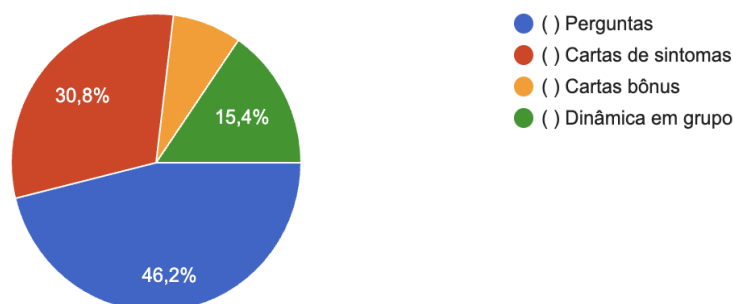
A avaliação via questionário revelou resultados positivos: 10 dos 13 participantes se sentiram mais preparados para falar sobre prevenção das IST após a atividade, e todos concordaram que o jogo contribuiu significativamente para o aprendizado. As cartas de perguntas foram destacadas como o aspecto mais auxiliar, seguidas pelas cartas de sintomas e pela dinâmica em grupo (Figura 2), reafirmando a eficácia de estratégias que promovem interatividade e contextualização em ambientes educacionais (Fiscarelli, 2007).

Entretanto, identificaram-se pontos de melhoria, como a necessidade de aperfeiçoar a dinâmica das cartas perguntas para reduzir confusão e a sugestão da professora responsável de diminuir a quantidade de IST abordadas inicialmente, possibilitando maior aprofundamento dos conteúdos. Essa retroalimentação evidencia a importância do processo avaliativo para o aprimoramento contínuo de intervenções educativas (Mussi, Flores; & Almeida, 2021).

Assim, a experiência confirma que a utilização do jogo didático “Preventive” é uma estratégia eficaz para fortalecer a conscientização sobre as IST e promover uma aprendizagem crítica e participativa, alinhada à proposta de formação integral e emancipatória dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos.

Figura 2: Resultado de uma pergunta do questionário anônimo.
Quais aspectos do jogo ajudaram mais no seu aprendizado?

13 respostas



Fonte: Muritiba e Freixo, 2025.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do jogo didático “Preventive” no contexto da Educação de Jovens e Adultos demonstrou ser uma estratégia eficaz para promover o engajamento e a conscientização dos estudantes sobre a prevenção das Infecções Sexualmente Transmissíveis. Os resultados indicam que o recurso lúdico favoreceu uma participação mais ativa e interesse significativo no tema, especialmente entre aqueles que inicialmente apresentaram menor envolvimento na aula expositiva. Além disso, a atividade possibilitou a construção coletiva do conhecimento, facilitando o diálogo e a reflexão crítica sobre práticas preventivas relacionadas à saúde sexual.

A avaliação dos alunos revelou uma percepção positiva acerca do jogo como ferramenta de aprendizagem, destacando-se a efetividade das cartas perguntas e sintomas como elementos facilitadores do processo. As sugestões de aprimoramento indicam a importância de ajustes na dinâmica para otimizar a compreensão e o aprofundamento do conteúdo.

Em consonância com os objetivos propostos, o presente relato evidencia que metodologias ativas e recursos lúdicos constituem importantes aliados para a educação em saúde, principalmente em contextos desafiadores como o da EJA. Recomenda-se a continuidade e expansão dessa proposta, com adaptações baseadas nos feedbacks obtidos, para potencializar seus benefícios e contribuir para a formação crítica e responsável dos estudantes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Pesquisa e desenvolvimento em IST/HIV/aids/hepatites virais no Brasil, 2012 a 2016:** inventário e catalogação das pesquisas oriundas dos editais públicos realizados pelo Departamento de Vigilância, Prevenção e Controle das IST, do HIV/Aids e das Hepatites Virais e parcerias institucionais entre 2012 e 2016. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2018.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Portaria GM/MS nº 5.201, de 15 de agosto de 2024.** Altera o

Anexo 1 do Anexo V à Portaria de Consolidação MS nº 4, de 28 de setembro de 2017, para incluir novas doenças na Lista Nacional de Notificação Compulsória de doenças, agravos e eventos em saúde pública. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 19 ago. 2024. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2024/prt5201_19_08_2024.html. Acesso em: 15 set. 2025.

FISCARELLI, Rosilene B. de O. Material didático e prática docente. **Revista Ibero-Americana de estudos em educação**, v. 2, n. 1, p. 31-39, 2007. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/454/333>. Acesso em: 09. set. 2025.

MORAIS, Adriana de F.; OLIVEIRA, Letícia de; FUNAYAMA, Jaqueline C. O Jogo da Memória como Recurso Lúdico para o Ensino de Histologia Básica. *In*: JORNADA CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DO IFSULDEMINAS, 7., 2015, Poços de Caldas. **Anais da 7ª Jornada Científica e Tecnológica do Ifsuldeminas e 4º Simpósio de Pós-Graduação**, Poços de Caldas: Ifsuldeminas, 2015. Disponível em: <https://memoriajornada.ifsuldeminas.edu.br/index.php/jcpcs/jcpcs/paper/viewFile/1152/899>. Acesso em: 15 set. 2025.

MUSSI, Ricardo Franklin de F.; FLORES, Fábio F.; ALMEIDA, Cláudio B. de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práxis Educacional**, v. 17, n. 48, p. 60-77, out./dez. 2021. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/praxis/article/view/9010/6134>. Acesso em: 15 set. 2025.

ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. *In*: SEMANA DE LETRAS DA PUCRS, 10, 2009, Porto Alegre. **Anais da X Semana de Letras da PUCRS**, Porto Alegre: EDIPUCRS, 2009.

SANTOS, Aline B; GUIMARÃES, Carmen Regina P. A Utilização de Jogos como Recurso Didático no Ensino de Zoologia. **Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias**, v. 5, n. 2, p. 52-57, 2010. Disponível em: <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/2082/1/UtilizacaoJogosRecursoZoologia.pdf>. Acesso em: 09. set. 2025.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

XAVIER, Mariana N; DIAS, Viviane B. Gênero e sexualidade no ensino de Ciências e Biologia: uma análise da BNCC. **Com a Palavra, o Professor**, v. 8, n. 21, p. 107-130, 2023. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PPP/article/view/807/438>. Acesso em: 09. set. 2025.