

EDUCAÇÃO SEXUAL NAS ESCOLAS: PRECONCEITOS, INFORMAÇÃO E CONHECIMENTO CONSTRUÍDO POR MEIO DE ATIVIDADES GAMIFICADAS¹

Luciana Michele Ventura², Lisandra Costa Pereira Kirnew³, Thamís Rampazzo Bedani⁴, Luciana Tella⁵, Bruna Kananda Pereira Sevilha⁶, Luciane Guimarães Batistella Bianchini⁷

¹ ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015. HAYASHI, M. C. P. I.; HAYASHI, C. R. M. Protocolo para coleta de dados bibliométricos em bases de dados. 2011. Mimeografado. MARTINS, João Carlos Diniz. PIMENTEL, Fernando Silva Cavalcante. Gamificação Ensino Híbrido e aprendizagem significativa. Rev. Nuevas Ideas en Informática Educativa, V. 13, p.116-123. Santiago - Chile. Disponível em: <http://www.tise.cl/volumen13/TISE2017/12.pdf>. Acesso em: 07 fev. 2021. VIEIRA, Andréia Santiago. Educação Sexual: jogo educativo para a aprendizagem dos alunos com Deficiência Intelectual. Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências - PPGECC - UNIGRANRIO, 2017 - RJ. Dissertação de Mestrado Profissional. p.135. Disponível em: <https://tede.unigranrio.edu.br/bitstream/tede/283/5/Andreia%20Santiago%20Vieira.pdf>. Acesso em: 07 fev. 2021

² Doutoranda do programa de Mestrado e Doutorado em Metodologias Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, Pitágoras UNOPAR

³ Doutoranda do programa de Mestrado e Doutorado em Metodologias Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, Pitágoras UNOPAR

⁴ Aluna de Iniciação Científica, graduanda em Psicologia, Pitágoras UNOPAR

⁵ Docente no Ensino Superior e Mestranda em Ensino de Ciências e Saúde na UNIAN

⁶ Mestranda do programa de Mestrado e Doutorado em Metodologias Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, Pitágoras UNOPAR

⁷ Docente do Programa de Mestrado e Doutorado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, Pitágoras UNOPAR

Introdução

O uso da tecnologia nas escolas possibilitou novas formas de ensinar, trabalhar, aprender, criar e interagir, promovendo a utilização de espaços de convivência híbridos (MARTINS, 2017). A gamificação é uma metodologia que pode engajar alunos dos diversos níveis de ensino, utilizando-se das mecânicas do jogo, tais como: definição de regras claras da atividade a ser desenvolvida, trabalhar em equipe em cooperação, pontuação e medalhas no intuito de incentivar o aluno, o feedback imediato para promover a aprendizagem (ALVES, 2015). O uso destes recursos pode possibilitar que temas imbuídos de preconceitos e tabus possam ser desenvolvidos de uma forma mais natural aos alunos (VIEIRA, 2017).

Objetivos

Este estudo tem como objetivo buscar por trabalhos que tratem do uso da gamificação como um recurso de aporte para o ensino sobre a Educação Sexual nas escolas.

Metodologia

A referida pesquisa trata-se de um estudo teórico realizado na base de dados da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) buscando por teses e dissertações relacionados ao uso da gamificação no ensino da educação sexual.

A partir do tema proposto, optou-se pela combinação de 3 termos de busca (Gamificação AND Ensino AND Saúde; Gamificação AND Ensino AND Saúde AND "Educação Sexual"; Gamificação AND "Educação Sexual") para realizar a pesquisa, filtrando as informações que mais se relacionam com a proposta deste trabalho.

Resultados

A pesquisa identificou 8 trabalhos, os quais tiveram objetivos e públicos diversificados. Observou-se a necessidade de novas metodologias para trabalhar a educação sexual, uma vez ser um tema que gera desafios diante dos preconceitos e controvérsias que o acompanham.

Conclusões

A pesquisa realizada sobre o uso da gamificação nas escolas para o desenvolvimento de temas sobre a Educação Sexual, constatou que ainda existem poucos trabalhos entre teses e dissertações sobre o tema. Os trabalhos encontrados trazem principalmente o uso da gamificação aliado a tecnologia digital, como um recurso promissor na promoção do ensino e aprendizagem da Educação Sexual.

Palavras-chave:

Ensino, Gamificação, Educação Sexual.