

## O jogo como estratégia para abordagem da sexualidade com adolescentes: reflexões teórico-metodológicas

*The game as strategy for approach to sexuality with adolescents: theoretical-methodological reflections*  
*El juego como estrategia de abordaje de la sexualidad en los adolescentes: reflexiones teórico-metodológicas*

Vânia de Souza<sup>I</sup>, Maria Flávia Gazzinelli<sup>II</sup>, Amanda Nathale Soares<sup>III</sup>, Marconi Moura Fernandes<sup>III</sup>,  
Rebeca Nunes Guedes de Oliveira<sup>IV</sup>, Rosa Maria Godoy Serpa da Fonseca<sup>V</sup>

<sup>I</sup> Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Enfermagem,  
Departamento de Enfermagem Materno-Infantil e Saúde Pública. Belo Horizonte-MG, Brasil.

<sup>II</sup> Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Enfermagem,  
Departamento de Enfermagem Aplicada. Belo Horizonte-MG, Brasil.

<sup>III</sup> Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Enfermagem,  
Programa de Pós-Graduação em Enfermagem. Belo Horizonte-MG, Brasil.

<sup>IV</sup> Universidade de São Paulo, Escola de Enfermagem, Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva. São Paulo-SP, Brasil.

<sup>V</sup> Universidade de São Paulo, Escola de Enfermagem, Departamento de Saúde Pública. São Paulo-SP, Brasil.

### Como citar este artigo:

Souza V, Gazzinelli MF, Soares AN, Fernandes MM, Oliveira RNG, Fonseca RMGS. The game as strategy for approach to sexuality with adolescents: theoretical-methodological reflections. Rev Bras Enferm [Internet]. 2017;70(2):376-83. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2016-0043>

Submissão: 28-03-2016

Aprovação: 02-12-2016

### RESUMO

**Objetivo:** descrever o jogo *Papo Reto* e refletir sobre suas bases teórico-metodológicas. **Método:** estudo analítico sobre o processo de elaboração do jogo on-line *Papo Reto*, destinado a adolescentes de 15 a 18 anos, com acesso ao Jogo entre 2014 e 2015. **Resultados:** as interações de 60 adolescentes de Belo Horizonte e de São Paulo constituíram exemplos das potencialidades do Jogo para favorecer a abordagem sobre sexualidade com adolescentes por meio da simulação de realidades, da invenção e da interação. Com base nessas potencialidades, quatro categorias reflexivas foram discutidas: o jogo como dispositivo pedagógico; como simulação de realidades; como dispositivo para a aprendizagem inventiva; e o jogo potencializa a interação. **Conclusão:** ao permitir que os adolescentes se arrisquem por novos caminhos, o Jogo possibilita que se tornem criativos ativos na produção de sentidos, na criação de seus discursos e nas formas de pensar, sentir e agir no campo da sexualidade.

**Descritores:** Adolescente; Jogos e Brinquedos; Sexualidade; Educação em Saúde; Tecnologia Educacional e Saúde Pública.

### ABSTRACT

**Objective:** To describe the *Papo Reto* [Straight Talk] game and reflect on its theoretical-methodological basis. **Method:** Analytical study on the process of elaboration of the *Papo Reto* online game, destined to adolescents aged 15-18 years, with access to the Game between 2014 and 2015. **Results:** the interactions of 60 adolescents from Belo Horizonte and São Paulo constituted examples of the potentialities of the Game to favor the approach to sexuality with adolescents through simulation of reality, invention and interaction. Based on those potentialities, four thinking categories were discussed: the game as pedagogic device; the game as simulation of realities; the game as device for inventive learning; and the game empowering the interaction. **Conclusion:** By permitting that the adolescents take risks on new ways, the Game allows them to become creative and active in the production of senses, in the creation of their discourses and in the ways of thinking, feeling and acting in the sexuality field. **Descriptors:** Adolescents; Games and Toys; Sexuality; Education in Health; Educational Technology and Public Health.

### RESUMEN

**Objetivo:** describir el juego *Papo Reto*, y aportar reflexiones desde sus bases teórico-metodológicas. **Método:** estudio de análisis sobre el proceso de elaboración del juego en línea *Papo Reto*, destinado a los adolescentes de 15 a 18 años, y que lo accedieron entre 2014 y 2015. **Resultados:** las interacciones de sesenta adolescentes de la ciudad de Belo Horizonte y São Paulo mostraron

potencialidades de este juego en abordar la sexualidad en adolescentes a través de la simulación de realidades, creación e interacción. En base a estas potencialidades se han puestas en discusión cuatro categorías: el juego como herramienta pedagógica; como simulación de realidades; como herramienta de aprendizaje inventiva y como el que promueve la interacción. **Conclusión:** por permitir que los adolescentes se arriesguen en nuevos caminos, el juego les ayuda a convertirse en seres creativos activos en la producción de sentidos, en la creación de sus discursos y en las formas de pensar, sentirse y actuar en el tema de la sexualidad. **Descriptor:** Adolescente; Juegos y juguetes; Sexualidad; Educación en Salud; Tecnología Educativa y Salud Pública.

AUTOR CORRESPONDENTE

Vânia de Souza

E-mail: vaniaxsouza@yahoo.com.br

## INTRODUÇÃO

No Brasil, o tema sexualidade tem sido foco de implementação de políticas públicas, visando à redução de agravos à saúde de adolescentes. Entre estas, destaca-se o Projeto Saúde e Prevenção nas Escolas (SPE), inserido no Programa Saúde na Escola. De abrangência nacional, o SPE objetiva incentivar ações para a promoção da saúde no campo sexual e reprodutivo; ampliar parcerias entre escolas e outras instituições, com vistas à formação integral desse público; e fomentar a participação de adolescentes e jovens como agentes transformadores da realidade<sup>(1)</sup>.

Apesar dessas iniciativas, há ainda limitações importantes para o alcance desses resultados<sup>(2)</sup>. As abordagens, em geral, são verticais, ancoradas na transmissão de informações e direcionadas estritamente aos aspectos biológicos, sob a perspectiva do paradigma médico-higienista. Com o intuito de assegurar a assimilação e a memorização de conteúdos, considerados necessários pelo educador, os discursos são muitas vezes marcados por regras implícitas, reguladoras e definitivas<sup>(3-4)</sup>. Reforçam verdades tidas como únicas, inibem a participação ativa dos adolescentes, a troca de experiências e o conhecimento de suas vivências.

Para fazer frente a essa realidade é premente buscar estratégias pedagógicas que não considerem apenas a dimensão cognitiva da aprendizagem, que estimulem o raciocínio crítico-reflexivo, favoreçam a interação e a produção de modos de subjetivação<sup>(5)</sup>. Nessa perspectiva, a estratégia pedagógica no formato de jogo revela-se alternativa com potencial para instaurar uma vertente problematizadora, capaz de mobilizar os jogadores em seus desejos e suas experiências e favorecer a invenção<sup>(6-8)</sup>, sendo aqui utilizada para a abordagem da sexualidade com adolescentes.

O objetivo neste estudo é descrever o Jogo Papo Reto e refletir sobre suas bases teórico-metodológicas.

## MÉTODO

### Aspectos éticos

O projeto foi aprovado pelos Comitês de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Minas Gerais e da Universidade de São Paulo.

### Tipo de estudo, cenário e participantes

Trata-se de um estudo analítico, desenvolvido durante o processo de elaboração do Jogo e de sua primeira aplicação com 60 adolescentes do ensino médio de escolas públicas, uma de Belo Horizonte e outra de São Paulo. O Jogo foi disponibilizado para adolescentes de 15 a 18 anos, entre 2014 e 2015, tendo ocorrido a predominância de jogadores com 18 anos de idade.

Os critérios de inclusão dos participantes do Jogo foram a idade entre 15 e 18 anos, o interesse, a apresentação do termo de assentimento assinado pelos adolescentes e do termo de consentimento livre e esclarecido assinado pela mãe, pai ou responsável legal para os menores de 18 anos, não havendo quaisquer outros critérios de inclusão/exclusão.

### Categorias analíticas

As interações dos adolescentes participantes do Jogo constituem exemplos das suas potencialidades para favorecer a abordagem sobre sexualidade com adolescentes por meio da simulação de realidades, da invenção e da interação. Tais potencialidades foram analisadas tomando por referência apontamentos sobre a sociologia e a teoria dos jogos<sup>(9)</sup>, a aprendizagem inventiva<sup>(10)</sup> e a interação social na construção do conhecimento<sup>(11)</sup>. Constituíram categorias elencadas: o jogo como dispositivo pedagógico; como simulação de realidades; como dispositivo para a aprendizagem inventiva; e de interação para a produção do conhecimento.

### Desenho do jogo

O Papo Reto é um jogo on-line, com abordagem sobre sexualidade e relações de gênero. O jogador se cadastra no Jogo, escolhe um apelido e um avatar (manifestação corporal de alguém no ciberespaço) e pode permanecer no Jogo quanto tempo e quantas vezes desejar, pelo fato deste ser contínuo, sem limite de tempo para acesso. O jogo simboliza uma cidade composta pelos cenários Casa, Escola, Internet, Balada e Rua, desbloqueados progressivamente pela pontuação dos jogadores. Nele são apresentadas situações-problema para que os participantes discutam, proponham e compartilhem com seus pares seus modos de pensar e agir. A maioria das situações é da vida real e outras próprias da Internet, televisão, livros e revistas, tendo-se privilegiado temas de difícil abordagem na família, na escola, nos serviços de saúde e até entre amigos, como violência nas relações de intimidade, diversidade sexual, pedofilia, o primeiro beijo e sexo sob diferentes formas. Existe também a possibilidade de o jogador postar suas próprias situações ao conquistar o status de Colaborador em cada cenário, permitindo que o Jogo seja autoalimentado pelos próprios jogadores.

Inicialmente, o Papo Reto foi planejado para adolescentes de 14 a 18 anos, considerando a média de idade de iniciação sexual apontada em diversos estudos com a população brasileira<sup>(12-14)</sup>; o extremo de 18 anos definido para adolescência pelo Estatuto Brasileiro da Criança e Adolescente (ECA)<sup>(15)</sup>; e o conteúdo a ser abordado. Após a validação do Desenho do Jogo (Game Designer) por um grupo de especialistas, por

meio da técnica de oficina de trabalho, a idade de 15 a 18 anos foi considerada mais pertinente para alunos do ensino médio, levando-se em conta a diversidade de temas e os níveis crescentes de profundidade e de complexidade das situações apresentadas.

O Game Designer foi analisado pelo *Grupo Consulta*, contando-se com a participação de docentes, pesquisadores e especialistas no campo da sexualidade, adolescência, gênero, jogos, artes cênicas e designer de jogos, de diferentes instituições, cidades e estados. Com a criação do Jogo houve a segunda etapa de validação do Papo Reto quanto à publicabilidade, à fruição, à descontração, à aplicabilidade, à ludicidade, aos limites e às possibilidades para a autonomia e o protagonismo dos adolescentes no campo afetivo-sexual. Essa etapa foi realizada por meio da submissão de um formulário on-line para profissionais especialistas na área de sexualidade (*Grupo Específico*), muitos deles participantes do Grupo Consulta, com titulação mínima de doutorado e formação superior em enfermagem, psicologia, pedagogia, ciências biológicas e atuação na área de docência e pesquisa.

## RESULTADO

### O jogo como dispositivo pedagógico

Tomando por base as características e as potencialidades do Jogo Papo Reto, bem como as respostas e as formas de interação entre os adolescentes participantes, o Jogo é aqui concebido como dispositivo pedagógico. Concebê-lo como dispositivo implica colocá-lo na condição de montagem heterogênea produtora de inovações que geram acontecimentos e devires por meio da atualização de virtualidades.

No Papo Reto, em algumas situações, o dispositivo jogo conecta-se com o dispositivo diferença sexual, constituído pela legitimação de sistemas normativos de sexo-gênero que limita a noção de diferença a uma matriz binária homem-mulher. Essa conexão entre dispositivos pode ser testemunhada em uma das situações-problema apresentada no jogo Papo Reto, em que se aborda o caso de um garoto que tentou frequentar a escola usando roupas femininas. Aos jogadores é questionado se o garoto deveria ou não ser autorizado a frequentar tal espaço com essas roupas.

Como resposta a essa situação, um adolescente disse:

*Não. Acho que temos que usar uniforme para não haver situações como essa.* (Negro do Poder – 16a).

Por ser um Jogo que não pré-define modos de experiência, esse adolescente, projetado na sua personagem, ratifica discursos instituídos de coerção e de não reconhecimento das diferenças, sendo fortalecido por outros que concordaram com ele.

Para outro adolescente, o garoto:

*Deveria ser autorizado, pois cada um se veste da maneira que quer, que se sente confortável. Roupa é só roupa, pedaço de tecido costurado de forma bonita. Pra quê ficar mandando regra no que é certo pra cada gênero?* (Ramona Flowers – 15a)

Diferentemente da primeira resposta, esta última se abre para a produção de singularidades e de outros modos de existir. Ao introduzir irregularidades, o jogador criou deslocamentos nos sistemas normativos sexo-gênero, abrindo possibilidades para a decomposição da matriz binária feminino-masculino e da heterossexualidade compulsória.

### O jogo como simulação de realidades

O Papo Reto simula realidades nas quais o adolescente joga como menino, menina, um andrógino ou uma *alma* sem sexo definido. Representado pelo seu *avatar*, o jogador tem acesso aos cenários do jogo, cujos temas abordados foram previamente definidos. Na Casa, por exemplo, há temas sobre a relação com o corpo e o diálogo com os pais. A Rua, último cenário a ser conquistado no Jogo, é o único ambiente em que não há temas preestabelecidos, com possibilidade de inserção de qualquer assunto.

Na postagem de um adolescente que conquistou o status de Colaborador na Casa (aquele que pode criar novas situações para o jogo), o tema inserido foi Brincadeiras Sexuais, com a seguinte situação:

*Você e seu(sua) namorado(a) estão há um tempo juntos, então ele(a) vê em um filme duas pessoas brincando de corpo banquete, onde é despejada comida no corpo nu de um dos dois. Vocês acham aquilo excitante e ele(a) propõe fazer igual. Você...* (Steven – 18a)

Ao criar ou responder a uma situação inusitada, o jogador simula agir numa realidade conhecida – ou vivida. Assim, dissimula a realidade, simulando outra, na qual convida o outro jogador a crer, por um tempo, que o “real é mais real do que o real”, como observado nas seguintes respostas:

*Iria no mercado.* (Ramona Flowers – 15a)

*Não, não acho higiênico.* (Luvatic – 16a)

*Eu digo que não estou preparada, apesar de achar bem excitante.* (Isa – 16a)

A potencialidade do Papo Reto reside na vivência da projeção de si em diversas realidades simuladas, provocativas e mobilizadoras. Interpretando um “outro eu”, o jogador pode inventar, descobrir ou redescobrir necessidades, desejos e formas de lidar com a sexualidade.

O sistema do jogo Papo Reto é também produto da simulação de realidades que lhe é própria. O jogador não só simula outros modos de ser, reagir e interagir, mas também vivencia a simulação nos elementos objetivos do jogo, como no caso da pontuação. O jogador pontua quando responde às questões – que podem ser abertas ou fechadas. O jogo desenvolve-se pelo compartilhamento das respostas e pela análise destas pelos pares. Os maiores pontuadores são os que mais interagem e provocam interações, incitando os demais a analisarem suas respostas – Curtindo, Não curtindo, Comentando – ou respondendo às situações por eles postadas. Todas essas formas de interação são pontuadas. A pontuação simula a produção

do modo como os jogadores interagem. Uma Curtida, por exemplo, sugere que o jogador simulou concordar com o outro. A pontuação é um elemento que expressa uma continuidade ao “faz de conta”.

No jogo também existem duas áreas de apoio ao jogador que não geram pontuação – a área “Saca?” e “Onde buscar Ajuda?” – criadas para a busca de conhecimento, apoio ou aprofundamento de determinado assunto, de acordo com o interesse ou a curiosidade fomentada. Na área “Saca?” há dicas, ilustrações, definições e curiosidades sobre diversos assuntos, como cuidado com o corpo, ejaculação, depilação íntima e discussões mais filosóficas sobre o amor e as relações de gênero como um construto social. Na aba “Onde buscar Ajuda?” são disponibilizados telefones e endereços de serviços como conselhos tutelares, de atendimento a casos de violência e assistência primária de saúde. O acesso a essas áreas funciona como um efeito do jogo que pode indicar a potência das interações e das situações abordadas para a busca de conhecimentos.

### O jogo como dispositivo para a aprendizagem inventiva

Concebido como dispositivo pedagógico, o Papo Reto permite a invenção de outras formas de lidar com a sexualidade. Potencializa a aprendizagem inventiva, aquela que se dá no choque com os signos do mundo. As situações do cotidiano trazidas no jogo, aparentemente superficiais e insignificantes, apresentam-se ricas em signos. Ao viver as situações propostas, os adolescentes passam a ser seduzidos pelos signos que delas emanam, jogando-se na aventura de buscar decifrá-los.

Exemplo de uma situação do cenário Escola é o caso de Andy, uma garota alegre, espontânea, que gosta de usar roupas curtas e decotadas e que passa a ser chamada de piriguete pela(o)s colegas. Às vezes, Andy fica aborrecida, mas, ao mesmo tempo, não acha correto abrir mão do que gosta para agradar as outras pessoas. Aos jogadores, é questionado “como melhor amiga(o) de Andy, o que você diria a ela?”.

As respostas dadas à proposição “como melhor amiga ou amigo de Andy, o que diria para ela?” expressam o ponto de largada rumo à decifração do signo verdadeiro, como observado nas respostas desses jogadores:

*Para ela largar de ser piranha. (Seu te pego, te envergo – 18a)*

*Para pelo menos dar uma segurada na roupa em alguns lugares que não são apropriados. (Giihsiqueira – 18a)*

*Continuar usando o que ela gosta e não ligar para o que dizem: deixe que digam, que falem, que pensem. (Lele – 16a)*

*Que a forma que ela se veste não a define, e que ela pode usar a roupa que quiser e ninguém tem nada a ver com isso. Andy você arrasa, continue assim, não tem que abrir mão de nada - your body your rules. (Ramona Flowers – 15a)*

Tangenciando temas como exposição do corpo feminino, compostura e vulgaridade, as respostas foram desde posicionamentos radicalmente contrários à postura de Andy, passando por recomendações até chegar ao apoio irrestrito à sua forma de se vestir e agir.

Coerentemente, essas respostas incluem noções permeadas por estereótipos e preconceitos, que parecem se originar de exercícios de reconhecimento, bem como noções que buscam violar o signo manifesto imediato, sinalizando para os movimentos de invenção e construção de novas regras para os modos de ser.

Na reconhecimento, como se pode notar nas duas primeiras respostas acima, é como se o expresso pelo adolescente já tivesse sido dito, tocado, sentido, imaginado, conhecido em outro lugar e por outra pessoa. Ao contrário, na invenção, observada nas duas últimas respostas, o que é assimilável do objeto é o seu diferencial, que, por sua estranheza, afeta violentamente uma ou mais faculdades e ocasiona a invenção do pensamento.

No Papo Reto, outra situação, agora do cenário Internet, que também serve de exemplo da inclusão de elementos para que a aprendizagem inventiva aconteça se dá no caso de Mari. “Ela namora há dois anos, mas adora fazer sexting, isto é, trocar mensagens de texto ou fotos com conteúdo erótico pela Internet”. A questão aí trazida é se Mari estaria ou não traindo seu namorado e por quê.

Nesse contexto, a invenção do pensamento não se restringe à solução de problemas, como no caso de Andy, mas se traduz na criação de conceitos, conforme se observa nestas respostas dadas ao caso Mari:

*Claro que é traição. Mandar fotos para outros homens é sim traição, se for para o namorado tudo bem, mas se não! (Giihsiqueira – 18a)*

*Não é traição não, pois não houve contato físico nem nada! E outra, se o namorado dela assiste filme pornô e aí? Ele também está traindo ela? Claro que não!!! (Luvatic – 16a)*

*Traição é querendo ou não um conceito meio pessoal. Para alguns é só o ato concreto, para outras uma simples conversa já é. Mas, se considerarmos o namoro uma relação de confiança e fidelidade, ela tá traindo a confiança do namorado, por estar compartilhando coisas íntimas e sexuais com outras pessoas. Eu pessoalmente acredito ser traição. (Kath – 17a)*

A configuração de problemas que podem produzir a criação de outros conceitos não acontece somente com as situações já dispostas no jogo. Pode também ocorrer na experiência do jogador que, com scores mais altos, consegue o status de Colaborador no Jogo. Entre a solução e a invenção de problemas, há diferenças em termos da vivência da aprendizagem inventiva. Quando se soluciona um problema, ele já existe a priori, bem como os modos para solucioná-lo. Ao solucionar esse problema, ele desaparece e, com ele, o impulso, a força que leva ao pensamento. Na problematização, ao contrário, perpetua-se o problema, indaga-se dele ou da situação a sua relação com cada um, como é possível ver nas três questões abaixo, postadas pelos Colaboradores:

*Não gosto de sexo oral e não tenho coragem de conversar com meu parceiro sobre isso. O que fazer? (Stivens – 18a)*

*O mundo é bonito? (Tai – 18a)*

*Você gosta de você? (Fau – 18a)*



Diferentemente das respostas dadas anteriormente às situações do jogo, essas questões estão ancoradas na subjetividade dos jogadores. Referem-se às suas relações afetivas, sexuais, consigo mesmo e com o mundo. Há algo nelas que está fora da cognição, que força o pensamento a pensar, que lança o pensamento na direção oposta à das significações já dadas.

### O jogo potencializa a interação

No Papo Reto, os jogadores vivenciam situações com outros sociais, seus pares, que vão construindo uma acumulação de encontros com saberes culturais. Esses encontros – por meio das opções “curti”, “não curti”, “não entendi” – embora não favoreçam uma interação muito profícua, permitem a comunicação sobre a situação, com aceitação ou rejeição da resposta do outro jogador.

Uma interação mais profícua é possível quando o jogador opta por comentar a resposta dos demais, favorecendo uma construção mais ativa dos discursos ali produzidos, como na situação do Cenário Escola, sobre o tema Namoro. “Em uma discussão com sua(seu) namorada(o), você fica muito nervosa(o) e quanto mais você fala, mais ela(e) fica calado. O que você faz?”. Segue uma resposta a essa questão:

[...] *O que sempre faço. Começo a gritar para ver se ele ouve.* (Gihsiqueira – 18)

Essa resposta gerou uma série de curtidas e não curtidas e comentários como:

*Gritar é coisa de louco kkkk. Não há necessidade disto, uma conversa resolve tudo. Não acho gritar a melhor solução.* (Mosquito – 16a)

*Foda!!!!UASHUSHUAHS!* (Steven – 18a)

*Isso mesmo.* (Debyy – 17a)

Esse aprofundamento na interação permite aos jogadores a construção de discursos afetivos e íntimos, ressaltando aspectos como violência nas relações de intimidade, gênero, diálogo, argumentações e conciliações. Há ainda comentários em que a interação é mediada por uma linguagem escrita própria do ciberespaço, que rompe com a escrita linear e fixa.

Nas interações pessoais, surgem no Papo Reto conceitos espontâneos, que podem ser elevados a *conceitos científicos*, por exemplo, quando o jogador opta por acessar a área “Saca?” ou, quando motivado pelas interações, busca informações em outras fontes e com outras pessoas. Como em diversas estratégias pedagógicas colaborativas, no jogo são sistematizados processos de relacionamento interpessoal, em que os sujeitos favorecem o desenvolvimento do processo de formação de conceitos dos demais jogadores.

### DISCUSSÃO

O jogo na educação não é um fenômeno atual, sendo objeto de reflexão a relação paradoxal entre a sua descontração e a seriedade atribuída à educação. Na literatura, são destacadas diferentes

potencialidades do jogo como favorecedoras do processo ensino-aprendizagem: atratividade e melhor apropriação do conteúdo, ludicidade, interatividade e papel ativo do aluno no processo de aprendizagem; inventividade, partilha e envolvimento<sup>(16)</sup>.

Muitas vezes, os jogos são usados para complementar a prática educativa restringindo-se ao esclarecimento de dúvidas, às lacunas do conhecimento, à interação e à descontração. Os percursos são previamente estabelecidos, imprimindo um caráter educativo-interventivo que propõe condutas consideradas ideais, de certo e errado, ou se limitando à associação pergunta-resposta, que sinaliza para uma forma que pouco se abre à criação e à invenção<sup>(17-20)</sup>. Em outras experiências, já se identificam formatos de jogos com percursos mais livres, nos quais a produção de sentidos subjetivos é privilegiada, em maior ou menor intensidade, aproximando-se mais do que o próprio conceito de jogo propõe<sup>(21-22)</sup>.

Define-se o jogo como uma ação livre e fictícia, que supõe o ócio e que, se forçado ou recomendado a participar, deixa de ser jogo, tornando-se coerção. Só se joga quando se quer e o tempo que se quer. Apoiado no prazer do jogo, o jogador fica submetido a uma alteração de humor, estando aberto a sensações como a de saciedade, tédio e exaltação. Trata-se de uma atividade incerta, pois seu desenvolvimento e seu resultado não podem – ou não deveriam – ser determinados previamente. Consiste na necessidade de encontrar ou inventar uma resposta que é livre dentro das suas regras. A margem de ação concedida no jogo é essencial e explica, em parte, o prazer que ele suscita<sup>(9)</sup>. Esse conceito de jogo é também operado em outras experiências que utilizam tal estratégia na educação<sup>(6-7,16)</sup>.

Sob tais características, o jogo é aqui concebido como dispositivo pedagógico. O dispositivo

é uma espécie de novelo ou meada, um conjunto multilinear, composto por linhas de natureza diferente [...]. [Desenredar suas linhas] em cada caso é construir um mapa, cartografar, percorrer terras desconhecidas [...]. [Tais linhas] estabelecem o vaivém entre o ver e o dizer, agem como flechas que não cessam de entrecruzar as coisas e as palavras, que não cessam de conduzir a batalha<sup>(23)</sup>.

No dispositivo, elementos e forças multilineares conectam-se para ultrapassar os limites dos territórios instituídos e se movem na direção da diferença. Com esse movimento, assegura-se a produção de novas realidades, pois, ao explicitar o inacabamento das coisas, qualifica aquilo que está em via de ser feito. O dispositivo “joga” com a produção das verdades a favor da vida, tomando-a em sua potência criadora, para alterar diferentes modos de existir.

As linhas que compõem um dispositivo podem estar em outros ao mesmo tempo, tornando-os cambiantes entre si, como a conexão entre o dispositivo jogo e o dispositivo diferença sexual aqui observada. Nesse contexto, denota-se a potencialidade do Papo Reto para instaurar inovações que buscam romper com práticas e discursos instituídos no campo da sexualidade, reforçando a existência de novas realidades, nas quais a heterossexualidade é apenas uma das possibilidades de relação de gênero.

O Jogo Papo Reto como um simulador de realidades está inserido na categoria denominada de Mimicry, uma das quatro existentes na classificação dos jogos, quais sejam, Mimicry, Agôn, Alea e Ilinx. Os jogos da categoria Mimicry caracterizam-se pela aceitação temporária de uma ilusão ou de um universo fechado e imaginário. Consistem, sobretudo, na encarnação de uma personagem, no fato de o jogador “jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que se é outra pessoa”<sup>(9)</sup>.

Na *Mimicry*, o disfarce e a mímica são aspectos fundamentais, bem como a atividade, a imaginação e a interpretação. Trata-se de um mimetismo, representado pelo propósito de dissimular o personagem social e libertar a verdadeira personalidade. Existe aí a possibilidade de o sujeito ultrapassar os obstáculos, de fazer face às emaranhadas e confusas leis da vida diária, embora tenha a consciência de que a conduta mantida é uma simulação, uma simples mímica<sup>(9)</sup>.

A potencialidade dos jogos dessa categoria para favorecer a abordagem do tema sexualidade com o adolescente reside em seu convite à vivência da projeção de si em uma atividade sem consequências na vida real. O jogador pode, nesse caso, testar escolhas, simular realidades afastando-se de si na ordem do imaginário e se aproximando de si na ordem do vivido, (re)inventando formas de lidar com questões de seu cotidiano. Nessa mesma direção, em uma experiência que utilizou um jogo de simulação na educação, com graduandos em enfermagem, também se observou o potencial inventivo e da projeção de si da simulação. Nessa experiência, os alunos puderam testar, simular e (re)criar cenários imaginários, refletindo sobre si e sobre a futura profissão por meio da vivência simulada de diferentes situações-problema próprias da atuação do enfermeiro<sup>(8)</sup>.

No Papo Reto, as situações do cotidiano trazidas no jogo, aparentemente superficiais e insignificantes, apresentam-se ricas em signos – aquilo que exerce uma ação direta sobre os modos de subjetivação<sup>(24)</sup>. O caráter perturbador e imprevisível do jogo, o “perder tempo” e a sua estreita proximidade com o que vivem os adolescentes são a aposta para que ele exerça sobre o jogador encantamento e exaltação.

Os signos presentes nas situações do Papo Reto, como, por exemplo, no caso de Andy, são inseparáveis dos objetos que os emitem: remetem imediatamente à força da espontaneidade e da alegria, à imagem das formas de um corpo e ao peso da coerção exercida pelas regras sociais. Os signos aí emitidos são mundanos e sensíveis e, pela sua materialidade, exercem sobre o pensamento um tipo de violência, carregam a marca da necessidade, conduzem as pessoas para a busca pela essência do signo<sup>(10)</sup>.

Já no caso de Mari, que aborda o tema *sexting* e traição, além dos signos mundanos e sensíveis mencionados anteriormente, destaca-se a presença dos signos amorosos, que são aqueles imateriais, passíveis de engano, poderosos, capazes de imprimir dor e sofrimento às pessoas. Pela emoção e pelas afecções produzidas, os signos amorosos emitidos fazem com que o caso Mari funcione como um problema, instaurando a necessidade de criar conceitos sobre traição.

Um conceito é compreendido como uma multiplicidade, uma singularidade, que remete sempre a um problema - ou problemas - sem o qual não teria sentido<sup>(25)</sup>. Os planos conceituais sobre

traição criados pelos adolescentes com base no caso Mari são tangenciados por componentes de outros conceitos, como confiança, fidelidade, desejo, controle, contato físico, sentimentos e intimidade. Em um conceito, há pedaços ou componentes de outros, que supõem outros planos, que respondem a problemas conectáveis, participando de uma cocriação<sup>(25)</sup>.

Não somente nas situações preexistentes no jogo como nas produzidas pelos jogadores que adquirem status de Colaborador, percebe-se o potencial de (re)criação de conceitos. As perguntas dos colaboradores “se o mundo é bonito” e “se você gosta de você”, por fazerem pensar e conectar coisas aparentemente afastadas entre si e do tema sexualidade, também possibilitam a criação de conceitos e não exclusivamente a emissão de opiniões. Os conceitos intervêm sobre as opiniões, sobre os fluxos ordinários de ideias; propõem uma redistribuição inesperada das coisas e dos seres.

Por sua potência de diferenciação, tais questões exprimem também a busca pelo signo verdadeiro. Cada signo tem duas metades: designa um objeto e significa uma coisa diferente. Geralmente, confunde-se o significado do signo com o ser ou o objeto que ele designa, que ele representa<sup>(10)</sup>. Mas produzir a diferença pressupõe romper radicalmente com o pensamento da representação, aquele que privilegia o idêntico, subordinando a expressão da diferença.

Para chegar ao ponto de produzir diferença, muitos encontros são necessários – entre jogadores, saberes, ideias, imagens, intuições, sentimentos e outros tipos de conhecimento. Na área Saca, por exemplo, os jogadores podem experimentar encontros com outros tipos de conhecimento, mais elaborados e distantes do senso comum. O mais surpreendente de tudo é que, ao jogar e participar de encontros propiciados pelo jogo, o jogador não sente que pode estar aprendendo algo. Aliás, não joga para aprender, o faz por prazer, diverte-se, experimenta uma sensação de gozo fácil e imediata.

Sobre a ideia da interação, entende-se que o Jogo potencializa as relações interpessoais e intensifica as possibilidades do encontro com o outro que, por sua vez, é marcado sob a perspectiva sociocultural. Pela livre expressão, as pessoas se comunicam e se afetam. O outro social, que traz um saber cultural, é essencial nos encontros, os quais inicialmente se localizam na imanência da relação que acontece sempre neste mundo e com as coisas que dele fazem parte, e não na interioridade psíquica do sujeito de aprendizagem. Apenas em um momento posterior, o que foi construído na relação de aprendizagem é incorporado à realidade psíquica do aprendiz, em um processo designado internalização<sup>(26)</sup>.

A internalização de que se fala refere-se à reconstrução interna, pessoal e ativa do que acontece externamente. Ao internalizar os discursos produzidos no jogo com base nos encontros com o outro, o jogador produz seu próprio discurso, apropria-se do que foi construído na interação. O jogo supõe essas relações interpessoais nas quais ocorrem interações recíprocas, via linguagem de um sujeito ativo com outros. Os jogadores, neste momento, não se colocam como simples usuários de uma produção cultural e sim capazes de dela se apropriarem ativamente. A linguagem possibilita e permeia esse processo<sup>(11)</sup>.

Na linguagem própria de adolescentes no jogo, suscitada no caso que retrata a discussão do casal de namorados na qual somente um fala e o outro permanece calado, observa-se um processo colaborativo na construção de ideias sobre os temas surgidos na situação de namoro apresentada. Essa situação medeia a incidência das relações entre os sujeitos sobre a zona de desenvolvimento atual, campo dos conceitos, das habilidades e dos hábitos adquiridos que são constantemente alterados e influenciados pela zona de desenvolvimento proximal (ZDP). A ZDP constitui o campo dos devires, dos processos subjetivos não familiares ao sujeito que, todavia, pode apreendê-los, inicialmente, mediante o auxílio externo para, em seguida, incorporá-los definitivamente aos seus campos de ação<sup>(11)</sup>.

Em outras experiências educativas pautadas no uso de jogos, a colaboração também surge como possibilidade e efeito produtivo do jogo<sup>(6,8,16)</sup>, inclusive relacionado à ZPD<sup>(27)</sup>. A interação e a produção colaborativa emergem como componentes que intensificam o aprendizado, as negociações e as reflexões, pelo fato de o jogo “ser um fazer comunicativo, que desconhece a distância entre quem joga e quem é colocado frente ao jogo”<sup>(6)</sup>. No caso dos adolescentes, essas atividades colaborativas tornam-se ainda mais importantes, considerando o grande desenvolvimento e o amadurecimento das funções intelectuais, que formam a base psicológica nessa etapa da vida<sup>(11)</sup>.

### Limitações do estudo

Este estudo baseou-se na aplicação do Jogo com um grupo restrito de adolescentes, alunos provenientes de duas cidades distintas, de um mesmo tipo de escola – pública. Para propor rupturas teóricas neste campo de conhecimento da educação, dos jogos e das suas possibilidades, é necessário ampliar e alargar a experiência desenvolvida para novos grupos de adolescentes e de outros contextos, incluindo, por exemplo, estudantes de escolas particulares, residentes em distintas regiões e estados brasileiros.

### Contribuições para a área da saúde e para a enfermagem

O objetivo neste artigo foi descrever o potencial do Jogo em relação à sua capacidade de ativar a simulação de realidades, a invenção e as relações interpessoais, tornando-se atrativo e estimulante para que adolescentes criem uma rota singular de aprendizagem na área da sexualidade. Apostou-se

na sua faculdade de implicar o adolescente em situações problematizadoras, não diretivas, sem a exigência de determinado aprendizado ou condução de um educador.

Entende-se que o jogo trouxe possibilidades para o jogador simular uma personagem, compartilhar ideias e vivências sobre sexualidade, sem se sentir forçado ou coagido para o cumprimento de uma atividade educativa. A imprevisibilidade das respostas, das situações e dos comentários postados pelos colaboradores, a possibilidade de poderem experimentar livremente, por exemplo, a mudança de sexo ou características sem o peso de uma realidade educativa dura, reforçam a potencialidade do Jogo para que os adolescentes se arrisquem por novos caminhos e se tornem ativos na produção de discursos sobre a sexualidade.

O jogador pode também ensaiar o rompimento dos limites que percebe em si, conferindo contornos a novas formas de pensar, sentir e agir. Cabe ainda reconhecer a importância que a busca por estratégias pedagógicas que favoreçam novos modos de subjetivação pode ter para o ensino e a saúde, especialmente para a enfermagem, considerando as parcerias com a educação que vêm sendo construídas por meio do PSE.

Este estudo evidenciou novos pontos sobre um tema conhecido – a educação e a abordagem da sexualidade com adolescentes por meio do jogo. Demonstrou ser possível, por meio do jogo *Papo Reto*, caracterizado pela propositura de provocações, afetações e colocações de problemas, a produção de conhecimento, bem como novos modos de subjetivação em um contexto distinto do empregado em práticas tradicionais de educação.

### CONCLUSÃO

A construção do conhecimento decorre de uma ação partilhada, implicada em uma mediação entre pessoas e de apropriação dos modos comportamentais e culturais da história humana. A interação social torna-se condição indispensável para a aprendizagem e para o desenvolvimento, pois as relações sociais convergem em funções mentais.

### FOMENTO

Fundação de Amparo à Pesquisa de São Paulo e Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais.

### REFERÊNCIAS

1. Brasil. Ministério da Saúde. Diretrizes para implantação do Projeto Saúde e Prevenção nas Escolas. Brasília (DF): Ministério da Saúde; 2008.
2. Chaves ACP, Bezerra EO, Pereira MLD, Wagner W. Conhecimentos e atitudes de adolescentes de uma escola pública sobre a transmissão sexual do HIV. *Rev Bras Enferm*[Internet]. 2014[cited 2016 Nov 11];67(1):48-53. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/reben/v67n1/0034-7167-reben-67-01-0048.pdf>
3. Nogueira C, Saavedra L, Costa C. (In)visibilidade do gênero na sexualidade juvenil: propostas para uma nova concepção sobre a educação sexual e a prevenção de comportamentos sexuais de risco. *Pro-Posições*[Internet]. 2008[cited 2016 Nov 11];19(2):59-79. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/pp/v19n2/a06v19n2.pdf>
4. Pirotta KCM, Barboza R, Pupo LR, Unbehaum S, Cavasin S. Programas de orientação sexual nas escolas: uma análise das lacunas na implementação de políticas públicas a partir da percepção dos alunos da rede municipal de ensino de São Paulo. *RGPP*[Internet]. 2013[cited 2016 Nov 11];3(1):190-210. Available from: <http://www.revistas.usp.br/rgpp/article/view/97893/96686>

5. Souza V. Adolescentes em cena: uma proposta educativa no campo da saúde sexual e reprodutiva. *Rev Esc Enferm USP*[Internet]. 2011[cited 2016 Nov 11];45(spe2):1716-21. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/reeusp/v45nspe2/14.pdf>
6. Silva LVS, Tanaka PSL, Pires MRGM. Banfisa e (In)Dica-SUS na graduação em saúde: o lúdico e a construção de aprendizados. *Rev Bras Enferm*[Internet]. 2015[cited 2016 Nov 12];68(1):124-30. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/reben/v68n1/0034-7167-reben-68-01-0124.pdf>
7. Soares ANS, Gazzinelli MF, Souza V, Araújo LHL. Role Playing Game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato de experiência da criação do jogo. *Texto Contexto Enferm*[Internet]. 2015[cited 2016 Nov 12];24(2):600-8. Available from: [http://www.scielo.br/pdf/tce/v24n2/pt\\_0104-0707-tce-24-02-00600.pdf](http://www.scielo.br/pdf/tce/v24n2/pt_0104-0707-tce-24-02-00600.pdf)
8. Soares ANS, Gazzinelli MF, Souza V, Araújo LHL. Role Playing Game (RPG) na graduação em enfermagem: potencialidades pedagógicas. *Rev Eletr Enf. No prelo* 2016.
9. Caillois R. *Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Editora Cotovia; 1990.
10. Deleuze G. *Proust e os signos*. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária; 2003.
11. Vygotsky LS. *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes; 2001.
12. Malta DC, Silva MAI, Mello FCM, Monteiro RA, Porto DL, Sardinha LMV et al. Saúde sexual dos adolescentes segundo a Pesquisa Nacional de Saúde dos Escolares. *Rev Bras Epidemiol*[Internet]. 2015[cited 2016 Nov 12];14(suppl.1):147-56. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/rbepid/v14s1/a15v14s1.pdf>
13. Tronco CB, Dell'Aglio DD. Caracterização do comportamento sexual de adolescentes: iniciação sexual e gênero. *Gerais, Rev Interinst Psicol*[Internet]. 2012[cited 2016 Nov 12];5(2):254-69. Available from: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/gerais/v5n2/v5n2a06.pdf>
14. Vonk ACRP, Bonan C, Silva KS. Sexualidade, reprodução e saúde: experiências de adolescentes que vivem em município do interior de pequeno porte. *Ciênc Saúde Colet*[Internet]. 2013[cited 2016 Nov 12];18(6):1795-807. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/csc/v18n6/30.pdf>
15. Brasil. *Estatuto da criança e do adolescente: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990*. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial; 2002.
16. Pires MRGM, Guilhem D, Göttems LBD. Jogo (IN)DICA-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde. *Texto Contexto Enferm*[Internet]. 2013[cited 2015 Set 10];22(2):379-88. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/tce/v22n2/v22n2a14.pdf>
17. Mariano MR, Pinheiro AKB, Aquino PS, Ximenes LB, Pagliuca LMF. Jogo educativo na promoção da saúde de adolescentes: revisão integrativa. *Rev Eletron Enf*[Internet]. 2013[cited 2016 Nov 13];15(1):265-73. Available from: [www.fen.ufg.br/fen\\_revista/v15/n1/pdf/v15n1a30.pdf](http://www.fen.ufg.br/fen_revista/v15/n1/pdf/v15n1a30.pdf)
18. Barbosa SM, Dias FLA, Pinheiro AKB, Pinheiro PNC, Vieira NFC. Jogo educativo como estratégia de educação em saúde para adolescentes na prevenção às DST/AIDS. *Rev Eletron Enferm*[Internet]. 2010[cited 2016 Nov 13];12:337-41. Available from: [www.fen.ufg.br/fen\\_revista/v12/n2/v12n2a17.htm](http://www.fen.ufg.br/fen_revista/v12/n2/v12n2a17.htm)
19. Gilliam M, Jagoda P, Heathcock S, Orzalli S, Saper C, Dudley J, et al. LifeChanger: A Pilot Study of aGame-Based Curriculum for Sexuality Education. *J Pediatr Adolesc Gynecol*[Internet]. 2015[cited 2016 Nov 13];23(00319-8):S1083-3188. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26409156>
20. López IJP, Fernández MD. A school breaks card game improves eating habits in adolescents. *Nutr Hosp*[Internet]. 2012[cited 2016 Nov 13];27(6):2055-65. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23588457>
21. Araújo RB, Oliveira MMA, Cemi J. Desenvolvimento de role-playing game para prevenção e tratamento da dependência de drogas na adolescência. *Psic: Teor Pesq*[Internet]. 2011[cited 2016 Nov 13];27(3):347-55. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/ptp/v27n3/10.pdf>
22. Ionta M. Aprender e ensinar história: os jogos de RPG na sala de aula. *Rev Ponto Vista*[Internet]. 2010[cited 2016 Nov 13];6:23-9. Available from: [http://www.coluni.ufv.br/revista-antiga/docs/volume06/2-Aprender\\_Ensinar\\_Historia.pdf](http://www.coluni.ufv.br/revista-antiga/docs/volume06/2-Aprender_Ensinar_Historia.pdf)
23. Deleuze G. Que é um dispositivo? In: Balbier E, Deleuze G, Dreyfus H, Frank M, Glücksmann. *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona: Gedisa; 1990. p. 155-63.
24. Kastrup V, Tedesco S, Passos E. *Políticas da Cognição*. Porto Alegre: Sulina; 2008.
25. Deleuze G, Guattari F. *O que é a Filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34; 2010.
26. Pascual JG, Justa R. A aprendizagem inventiva no ensino de Psicologia. *Arq Bras Psicol*[Internet]. 2009[cited 2015 Set 20];61(3):23-34. Available from: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/arb/v61n3/v61n3a04.pdf>
27. Pinheiro SNS, Damiani MF, Silva Junior BS. O jogo com regras explícitas influencia o desenvolvimento das funções psicológicas superiores? *Psicol Esc Educ*[Internet]. 2016[cited 2016 Nov 13];20(2):255-64. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/pee/v20n2/2175-3539-pee-20-02-00255.pdf>