

Limites e possibilidades de um jogo *online* para a construção de conhecimento de adolescentes sobre a sexualidade

Limits and possibilities of an online game for building adolescents' knowledge of sexuality

Rebeca Nunes Guedes de Oliveira ¹

Rafaela Gessner ¹

Vânia de Souza ²

Rosa Maria Godoy Serpa da Fonseca ¹

Abstract *This study looks at the limits and possibilities of an online game designed to build knowledge and awareness in adolescents in the field of affections, sexuality and reproduction. It evaluates the experience of a group of teenagers with a game called Papo Reto ('Straight Talk'), over a period of three months. A total of 23 teenagers aged 15 to 18 took part in the study. The data were collected in two workshops held at a secondary school in the city of São Paulo (São Paulo State), Brazil. The dialogs were recorded and transcribed, and their content analyzed. The results showed a variety of possibilities of the Straight Talk online game for reconstruction of knowledge in the field of sexuality, and for helping the subject perceive and analyze the complexity of reality from a gender point of view. The subjects covered in the game were assessed, as motivating factors for the game and for the interaction. Adjustments were suggested for inclusion of elements to create a more ludic quality, more interaction, in the game.*

Key words *Adolescent, Sexuality, Gender, Games and toys, Health education*

Resumo *O estudo teve como objetivo analisar limites e possibilidades de um jogo online para a construção de conhecimento em saúde dos adolescentes no campo afetivo-sexual e reprodutivo. Trata-se da avaliação da experiência de um grupo de adolescentes com o uso da ferramenta lúdica Papo Reto durante um período de três meses. Participaram do estudo 23 adolescentes, com idade entre 15 e 18 anos. Os dados foram coletados em duas Oficinas de Trabalho realizadas em uma Escola do Ensino Médio de São Paulo (SP). Os diálogos foram gravados, transcritos e analisados por meio de análise de conteúdo. Os resultados revelaram a potencialidade do jogo online Papo Reto para a reconstrução do conhecimento no campo sexual e reprodutivo e para a problematização da realidade a partir da perspectiva de gênero. Os temas abordados no jogo foram avaliados como motivadores para o uso da ferramenta. Foram sugeridos ajustes relativos à necessidade de inclusão de elementos promotores de maior ludicidade e interação para a ferramenta.*

Palavras-chave *Adolescente, Sexualidade, Gênero, Jogos e brinquedos, Educação em saúde*

¹ Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva, Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo.

Av. Dr. Enéas de Carvalho Aguiar nº 419, Cerqueira César. 05403-000 São Paulo SP Brasil.
rebecanunesguedes@usp.br

² Escola de Enfermagem, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte MG Brasil.

Introdução

No Brasil, a temática da sexualidade vem ganhando espaço nas escolas com o objetivo principal de prevenir Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST) e gravidez na adolescência¹. Ultimamente, constata-se a preocupação de diversos setores, especialmente saúde e educação, pela busca de estratégias de enfrentamento dos problemas dos adolescentes que se traduzam em resultados mais consistentes e sintonizados com as especificidades e singularidades desse grupo em relação à sexualidade. Atualmente, também, este campo tem sido objeto de políticas e práticas nos diversos espaços sociais que envolvem os jovens¹⁻².

No entanto, no que tange às práticas educativas, constata-se a supremacia de ações formuladas sob o paradigma biologicista, verticalizadas e distantes do contexto de vida dos adolescentes³.

Isto faz com que emergja a necessidade de práticas que tenham por base a proximidade com as vivências dos adolescentes, que estimulem a troca de experiências, o raciocínio crítico-reflexivo e o protagonismo deles no campo afetivo-sexual e reprodutivo. Nesse sentido têm sido propostas novas abordagens da sexualidade na adolescência por meio de tecnologias ativas que favoreçam a interação e a produção de novos modos de subjetivação.

Dentre essas, ressalta, neste estudo, o uso do jogo como para o favorecimento da abordagem sobre sexualidade com adolescentes de forma lúdica e, interativa. Na saúde, há inúmeras práticas educativas que utilizam os jogos para facilitar a assimilação de conteúdos. O que se observa, entretanto, é que eles têm sido muitas vezes referidos como um recurso complementar à prática educativa. Nesses jogos, comumente, os percursos são previamente estabelecidos, incluindo situações de certo e errado, o que incorre no risco de cercear a oportunidade dos jogadores construir o seu próprio percurso, limitando a abertura para a invenção e o processo criativo. Por outro lado, outras experiências, revelam formatos de jogos com percursos mais livres, nos quais a produção de sentidos e a subjetividade do jogador é privilegiada⁴⁻⁶.

Estudiosos da perspectiva dos jogos no processo educativo para a formação de profissionais de saúde⁷ apontam para reflexões que questionam se é possível o ambiente normativo da educação não coibir o caráter espontâneo, livre, desinteressado e libertário dos jogos. Tal reflexão objetiva uma profícua relação entre pedagogias libertadoras e críticas com os atributos emanci-

patórios do lúdico, buscando uma interface entre conceitos que norteiam a dinâmica lúdica e a atividade educativa que, sem necessariamente subordinar uma a outra, potencializem a criação dos sujeitos pelo exercício da liberdade. Assim, a busca de um caminho para a educação que contemple ao máximo as características emancipatórias do lúdico “precisa cultivar, até onde for possível, uma vinculação desinteressada entre o jogo e a educação”⁷.

O jogo *Papo Reto* foi idealizado como um dispositivo pedagógico para a abordagem do tema sexualidade na adolescência. Por meio dele, vislumbram-se a promoção do protagonismo de adolescentes, o pensamento crítico-reflexivo e a construção do conhecimento, subsidiados pela ludicidade e pela interação. Para isso, sua construção foi embasada nos conteúdos sobre a teoria dos jogos^{8,9}. Este campo conceitual, articulado com a categoria gênero, fundamentou a concepção teórica do presente estudo.

Na perspectiva que ancora o presente estudo, o jogo pode ser definido como “uma ação livre, desprovida de interesses, consciente, frívola, vivida em uma ordem fictícia e situada além da vida corrente”⁸. Sendo uma atividade voluntária e prazerosa, o caráter lúdico do jogo favorece o diálogo, a criação de conhecimentos em grupo, o desenvolvimento da autonomia em meios desafiadores e reflexivos⁷. O jogo aqui proposto se enquadra na categoria *Mimicry*⁹, que consiste em mímica e disfarce, de forma que o jogador se afasta do seu papel social e assume o papel do personagem escolhido. Por meio do mimetismo materializado na figura do avatar escolhido, o adolescente tem maior liberdade para expressar o que realmente pensa. Sob uma perspectiva generificada e emancipatória, o jogo leva em conta a construção social da sexualidade e a articulação com outros construtos sociais que possibilitam as diferentes vivências da masculinidade e da feminilidade.

Trata-se de um jogo *online* destinado a adolescentes de 15 a 18 anos, cujo cenário é representado por uma cidade nos quais os espaços Casa, Escola, *Internet*, Balada e Rua são acessados progressivamente, na medida em que o jogador responde às situações-problema e interage com seus pares. As situações simulam realidades vivenciadas pelos adolescentes, apresentando níveis crescentes de complexidade e de profundidade.

Os temas são relacionados a cada espaço, exceto a Rua onde os conteúdos são abordados livremente. São exemplos de temas abordados no espaço da Casa: a descoberta do corpo e o diálogo com os pais; na Escola: o namoro e o ciúme ou

confiança; na Balada: as drogas e conquistas; na Internet: a pedofilia e o sexo virtual. Ao mesmo tempo em que os jogadores se posicionam em relação às situações-problema, também podem *Curtir*, *Não Curtir* e *Comentar* as respostas dos demais. Podem ainda se tornar *Colaboradores*, postando suas próprias situações ou perguntas.

O jogo *Papo Reto* vislumbra superação por meio de um ambiente lúdico e livre de respostas pré-concebidas, no qual a interação se torna o elemento central para a reconstrução do conhecimento e para um posicionamento crítico-reflexivo diante da realidade apresentada e compartilhada. O exercício da problematização da realidade se revela como essencial ao processo de aprendizagem, possibilitando ir e vir, criar e reinventar a realidade virtual sem as consequências duras e pesadas da vida diária.

Com base nisso, este estudo teve por objetivo analisar os limites e as potencialidades do jogo *Papo Reto*, para a construção do conhecimento no campo da sexualidade com os adolescentes.

Método

O jogo *Papo Reto* é acessível por meio de convite, que confere *login* e senha para usuários previamente cadastrados. É produto de um projeto de pesquisa desenvolvido em parceria entre Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (EEUSP) e Escola de Enfermagem da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Está hospedado no ambiente virtual do Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva da EEUSP e é gerenciado pela equipe de pesquisa. Vem sendo utilizado por adolescentes de escolas de Ensino Médio de São Paulo e Belo Horizonte, estudantes de graduação e pós graduação em enfermagem, docentes profissionais de saúde, em caráter experimental, com cerca de 200 usuários cadastrados.

O presente estudo teve caráter descritivo e exploratório e teve como cenário uma Escola Municipal de Ensino Médio localizada na cidade de São Paulo, Brasil. Até dezembro de 2014, a escola contava com 320 estudantes matriculados, entre os quais, 308 receberam convite para jogar e participar da pesquisa. Não foram convidados alunos que não puderam ser contatados em nenhuma das ocasiões de entrega dos convites e apresentação do projeto.

Fizeram parte do estudo os estudantes de 15 a 18 anos, interessados em participar do jogo e do processo investigativo, autorizados pelo pai, mãe ou responsável legal, no caso dos menores de 18

anos. A população foi constituída por 62 adolescentes. Os demais não manifestaram interesse ou não obtiveram o consentimento dos responsáveis legais. As informações e senhas para acesso ao jogo foram enviadas, via e-mail, aos participantes, em agosto de 2014. Até o fim de outubro do mesmo ano, 27 adolescentes haviam acessado o jogo. Após três meses do envio de cadastro, os adolescentes que acessaram o jogo receberam, pessoalmente, o convite para participarem da oficina.

Para coleta de dados, foi utilizada a modalidade de Oficina de Trabalho Crítico-emancipatória (OTC)¹⁰, realizada no mês de novembro de 2014, com a participação de 23 adolescentes, divididos em dois grupos, um constituído por estudantes do primeiro ano e o outro, por estudantes do segundo e terceiro anos do Ensino Médio.

A OTC envolve um processo de construção coletiva do conhecimento, fundamentado na metodologia da problematização, na educação emancipatória e nas emoções como construtoras do conhecimento. É considerada uma ferramenta pedagógica potente para agregar pesquisa e intervenção. São marcas dessa estratégia o ambiente descontraído e facilitado pela utilização de práticas pedagógicas incentivadoras da integração e da relação equitativa de poder entre participantes e pesquisadores¹⁰.

A Oficina é constituída por uma sequência sistematizada de etapas¹⁰: aquecimento, desenvolvimento (reflexão individual e grupal), síntese e avaliação. Como suporte para facilitar a reflexão e a interação são utilizadas dinâmicas como jogos, dramatizações e outras.

No caso concreto deste estudo, inicialmente foi realizada uma dinâmica de aquecimento, na qual eles se apresentavam e falavam livremente sobre o “Papo Reto”. Esse momento conferiu descontração e a interação inicial entre o grupo e com as pesquisadoras. Em seguida, no chão da sala foi desenhado o mapa do jogo e os participantes se posicionaram nos diferentes espaços, de acordo com a sua preferência. Refletindo e discutindo a experiência vivenciada como jogadores, avaliaram o desenho e a dinâmica do jogo, relacionando os seus espaços com os espaços sociais que ocupam.

Os temas para discussão foram abordados a partir das situações-problema do jogo, apresentadas por meio de dramatização, leitura e projeção de vídeo. Os conteúdos provocaram discussões polêmicas, debates e diversas reações como risos, gritos e silêncio, num ambiente descontraído e divertido. Em seguida, dispostos em

círculo, os adolescentes discutiram livremente a sua experiência com o jogo. Ao final foi feita síntese pela coordenadora, trazendo os conteúdos centrais, construídos pelo grupo, e acrescentando conteúdos novos a respeito da sexualidade, na perspectiva da equidade de gênero.

A última etapa foi a avaliação da oficina. Foram disponibilizados vários objetos e proposto que cada participante escolhesse um que representasse a experiência vivida. À medida que falavam sobre a sua escolha, avaliavam a oficina e também a experiência com o jogo, em uma fértil vinculação das duas experiências com o processo de construção do conhecimento.

Toda a Oficina foi filmada, as falas gravadas e transcritas na íntegra. O material empírico resultante foi submetido à decodificação segundo análise de conteúdo¹¹. O estudo foi realizado segundo as exigências da Resolução 466/12, do Ministério da Saúde. O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal de Minas Gerais e da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo.

Todos os participantes assinaram o Termo de Assentimento para participação no estudo e os menores de 18 anos entregaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) assinado pelos responsáveis legais.

Para assegurar o anonimato dos participantes e facilitar a compreensão sobre a contextualização das falas, os entrevistados foram identificados por apelidos que eles próprios escolheram no início da oficina.

Resultados

Da análise de conteúdo dos discursos, foram extraídos temas que constituíram categorias empíricas que permitiram avaliar o jogo, seus limites e potencialidades no contexto educativo para a construção de conhecimentos no campo das relações afetivo-sexuais dos adolescentes.

Categoria 1 – O jogo articulado com a vida dos adolescentes

A escola foi enfatizada como espaço privilegiado, tanto no jogo, em virtude dos temas abordados, quanto na vida, por constituir o espaço de vivências significativas para a descoberta da sexualidade e de possibilidades de diálogo com os pares, constituintes de uma mesma geração. Esses aspectos podem ser evidenciados no seguinte trecho:

É na escola que a gente conversa mais sobre tudo. Temos todos a mesma idade, as mesmas dúvidas e é mais fácil o diálogo. Com os meus colegas eu não tenho dificuldade de falar sobre nada, mas com meus pais eu tenho dificuldade de falar sobre sexualidade. (Kath)

Nos depoimentos, o sexo e a sexualidade foram evidenciados como temáticas historicamente veladas nos espaços de diálogo que se constituem nas instituições, como no caso da família, da saúde e da escola. Assim, o jogo apareceu como motivador da interação e do diálogo inclusive com os familiares:

Comecei a jogar e vi que tinha algumas perguntas um pouco constrangedoras na Casa. Minha mãe ia passando, viu e disse: responde essa daqui! E pensei: Pô, olha que legal, o Papo Reto me juntou com a minha mãe pra falar sobre sexo. Que coisa estranha. Eu não esperava! Ela não fala de quase nada comigo e agora estava falando sobre sexo. (Negro)

Além dos espaços representados no jogo, os adolescentes também consideraram os temas e as situações-problemas instigantes e convergentes com as suas vivências no cotidiano.

Acho muito bacana ser abordada a diversidade [sexual] no jogo, pois é algo muito real, presente na vida das pessoas. (Ramona)

Outros aspectos considerados pelos participantes como atrativos e favorecedores ao Jogo ressaltavam a escolha dos temas.

Eu achei bem legal, por conta dos temas. Tinha coisa lá que eu não sabia, de verdade, não tinha a mínima ideia. E eu gostei bastante do jogo. (Vera)

Além disso, os jogadores apreciaram o anonimato, que garantia ao jogador a livre expressão e o posicionamento crítico sem risco de ser identificado.

Essa questão de você não precisar colocar o nome é algo bom, que você não se expõe muito, nos faz sentir menos envergonhados, mais à vontade para se expor, tipo, de emitir sua opinião. (Prima)

Os níveis progressivos de complexidade e de profundidade dos temas abordados nas situações-problema de cada espaço do jogo - Casa, Escola, Rua, Balada e Internet - foi também apontado pelos adolescentes como fonte de maior ou menor interesse de acordo com o nível de distanciamento ou proximidade com suas próprias vivências nos diferentes espaços sociais. Na fala a seguir o jogador deixa claro sua predileção pelos espaços considerados por ele como mais próximos do seu vivido:

No jogo eu cheguei até a internet, mas me identifiquei mais com as situações da casa e da escola,

porque na internet tinha algumas coisas que eu não tinha entrado em contato ainda. (Alma)

Como exemplo de abertura que o jogo propicia vale citar uma situação: em uma atividade para avaliação da oficina em que os adolescentes deveriam escolher um objeto que reportasse ao jogo *Papo Reto*, um participante mencionou o cadeado simbolizando a possibilidade de interação e transformação:

Eu escolhi o cadeado, porque antes de jogar você tá meio fechado, sem saber o que vai acontecer. Depois você se abre e depois você se sente um cadeado aberto, aberto pra qualquer coisa, pra discutir com as pessoas, trocar ideias. Esse cadeado representa o jogo porque ele entra fechado e sai aberto. Eu saio tipo assim: [abre o cadeado]. (Mar)

Categoria 2 – A interação como possibilidade

Outra característica fundamental do *Papo Reto* é a priorização da interação entre os pares. Nos depoimentos, a interação foi apontada como uma forma de prender a atenção do jogador ao aguardar o comentário dos demais participantes sobre a resposta por ele postada no jogo. Ela foi revelada como um dos elementos mais atrativos do Jogo, por possibilitar repensar seus próprios posicionamentos e estranhamento diante do posicionamento dos demais.

Momentos assim, me prendiam muito no jogo, porque eu ficava esperando a opinião e comentário da pessoa sobre o que eu coloquei. (Jacke)

Tudo no jogo são coisas que bagunçam você e fazem pensar. (Magabis)

Para alguns dos participantes esta interação poderia ser ainda mais potencializada, caso o jogo permitisse o direito a réplicas e tréplicas, por meio da criação de um *Chat* :

Ver as respostas de outras pessoas, te ajuda a formar outra opinião, assim como comentar, ver os comentários, isso tudo. Eu concordo com eles que deveria ter um chat para uma interação maior entre as pessoas. (Prima)

O tema protagonismo emergiu da própria fala de um adolescente, sendo confirmado pelo grupo com acenos afirmativos, ao revelar a similaridade do jogo com o discurso preconizado pela escola:

Aqui na escola fala-se em protagonismo o tempo inteiro e no jogo a gente tem um protagonismo: a gente coloca nossa opinião, fala o que a gente quer, curte ou não curte o que a gente quer, sem ninguém proibir a gente. (Negro)

Categoria 3 – A reconstrução do conhecimento: limites e potencialidades do jogo Papo Reto

A partir da avaliação da experiência de utilização da primeira versão do jogo, os adolescentes confirmaram o potencial do *Papo Reto* para a construção do conhecimento sobre sexualidade. A fala dos adolescentes também afirmou o jogo como dispositivo pedagógico capaz de transformar e reinventar a realidade, sem estar obrigatoriamente atrelado à relação educador-educando tradicional. O depoimento que segue evidencia a reconstrução do conhecimento a partir da reflexão provocada pela interação do jogo.

Depois que a gente respondia, que via a resposta dos outros aí a gente pensava: Opa! Será que é certo isso que eu escrevi? Aí você avalia, que em alguns pontos você está certo, em outros, você tem que rever. Quando vemos o que as outras pessoas respondem, de uma forma ou de outra nossa opinião vai mudar. Eu refleti sobre o que escrevi depois que vi a resposta dos outros. (Negro)

Os resultados também confirmaram a potencialidade dos conteúdos para a problematização da realidade na perspectiva de gênero.

Essas questões de diferenças entre homens e mulheres, no jogo, a gente para muitas vezes pra pensar nisso [...]. Por exemplo, alguns colocam que acham que a mulher tem totalmente o direito de expressar sua opinião, outros colocam que isso é feio, fica vulgar. O jogo traz muitas dessas opiniões e depende de como você vai interpretar isso. (Magabis)

A violência nas relações de intimidade também emergiu nos depoimentos quando referiram determinadas situações do jogo e também, na oficina, quando foram convidados a encenar algumas situações contidas no *Papo Reto*. Tais vivências geraram uma rica discussão entre o grupo envolvendo diferentes reações dos participantes, ora reafirmando e aceitando situações de agressividade como parte da relação de intimidade de um casal, ora se posicionando terminantemente contrários a tais formas de reação:

Tinha um pergunta lá que o menino bateu na namorada e perguntava o que a menina tinha que fazer. Aí uma pessoa respondeu que estava certo o cara fazer isso, que tinha era que bater mais pra mulher respeitar o homem e eu fui lá e comentei, escrevi um monte de coisas. Não gostei. (Batatinha)

Ao final da OTC os participantes sugeriram a realização de encontros semelhantes para discussão sobre sexualidade, inclusive, aventando a

possibilidade de jogar de novo para ampliar suas percepções sobre o tema.

Eu acho que devia ter de novo, mais uma chance pra gente jogar depois dessa conversa [a oficina] e ter um outro encontro, pois agora acho que a gente vai olhar o jogo de uma outra maneira, após essa discussão. (Piper)

Também consideraram a OTC como uma oportunidade de abertura de diálogo entre meninas e meninos, especialmente por se sentirem mais livres para se expressar sobre um tema ainda marcado pelo constrangimento:

Saio daqui com menos vergonha de falar sobre isso, principalmente com meninas, porque antes eu tratava disso mais em papo de moleque, mas com meninas eu não conseguia trocar essa ideia. Mas pelo menos a partir de hoje eu tenho mais liberdade de falar. [o grupo aplaude] *Eu achei esse encontro bem legal.* (Dani)

Discussão

Os resultados confirmaram os espaços metaforizados do *Papo Reto* como condizentes com suas vivências no campo da sexualidade e o jogo como propiciador de interação e de diálogo. A escola e a família não surgiram como cenários privilegiados para a abordagem desta temática, de modo que é na convivência com os pares que os adolescentes compartilham conhecimentos e experiências que envolvem a sexualidade.

As limitações da abordagem da sexualidade na escola e na família foi ressaltada em outros estudos, que apontam esses espaços sociais como instituições com discursos mais centrados em métodos preventivos tradicionais, às vezes cerceadores, com enfoque ainda limitado no que concerne à promoção da saúde e da cidadania^{3,12}.

Estudos internacionais enfatizam o crescimento do uso dos *serious games* (jogos formulados para propósitos específicos) também no campo da saúde. Esses jogos são destinados à formação de profissionais de saúde e também a transformação de suas práticas frente a problemáticas específicas como o uso abusivo de álcool, o abuso sexual, prevenção de HIV, a educação sexual de crianças e adolescentes, entre outros temas^{13,14}. A partir dos jogos é possível promover espaços ativos de aprendizagem pela imersão dos jogadores em um mundo que os afastam dos fatos, mas que tem profunda relação com os conteúdos a serem abordados. Nessa perspectiva, o jogador é sujeito ativo e autônomo¹⁵.

A preferência dos adolescentes pelos espaços Casa e Escola, por terem mais proximidade com

suas experiências, também sinalizou para a potência do Jogo de simular situações que representam a realidade desse grupo social. Neste sentido, a Escola, como primeira instituição de socialização com os pares, tem diante de si uma rica possibilidade de aproveitamento das interações e de uma educação informal que também se dá fora dos seus domínios.

Pesquisas apontam a escola como espaço social de destaque em relação ao processo de promoção da orientação sexual de adolescentes. Entretanto, em geral, a problemática é expressivamente abordada por meio de conteúdos técnicos e com metodologias verticalizadas de transmissão de conteúdos, sem investimentos na qualificação de docentes e profissionais envolvidos. Essa verticalização da abordagem educativa também é observada na prática que integra profissionais de saúde e escola para a promoção da orientação sexual, centralizada na prevenção de IST/Aids e prevenção da gravidez na adolescência^{16,17}.

Em relação à experiência com o jogo *Papo Reto*, os resultados confirmam o diálogo, o compartilhamento de experiências, ideias e opiniões entre os pares, como elementos capazes de, por si só, gerar emoções e reflexões por meio de uma tensão compartilhada que repercute na construção do conhecimento provocado pelo jogo. Esse processo se dá de uma forma mais livre que as abordagens fundamentadas em concepções pré-estabelecidas. A motivação para o diálogo, para a reflexão sobre a realidade a partir da interação com outros jogadores, assim como o esclarecimento de dúvidas, foram evidenciadas nas entrelinhas dos relatos.

A imersão, a interação, o desafio, a diversão, o controle e as habilidades do jogador são constituintes primordiais da experiência com o jogo. O *Papo Reto* foi revelado como um jogo de fácil entendimento das regras e envolvimento dos jogadores pela proximidade com a realidade, aspecto que converge com a recomendação de que um jogo não deve demandar habilidades especiais do participante e tenha informações suficientes que o permitam ser jogado sem informações excessivas que desmotivem o jogador⁷.

Emoções negativas como medo, ansiedade e vergonha podem interferir com a motivação de um jovem para acessar um jogo sobre sexualidade. O desenvolvimento de jogos para a orientação sexual de jovens envolve o desafio de tornar o jogo atraente, dado que eles desempenham, a princípio, um papel lúdico. É necessário que haja uma razão para as pessoas buscarem o jogo e jogá-lo o tempo suficiente para promover as transformações vislumbradas a partir do uso do dis-

positivo. É preciso estar ciente de que nem todos os adolescentes são jogadores e um jogo atrativo precisa conter características acessíveis e para aqueles que não costumam jogar¹⁸.

Os depoimentos dos participantes também confirmam a pertinência do Jogo para a representação do real no nível do simbólico. Nessa categoria, os adolescentes podem testar escolhas, simular realidades e dissimular os seus personagens em favor da sua autêntica construção⁵. Isto faz com as interações ocorram de modo mais livre, sem as censuras e amarras do discurso instituído, dando brechas à invenção¹⁹, ao inesperado e à provocação, fazendo com que o jogador se veja incitado a se posicionar e reposicionar.

Nesses casos, a educação é creditada a um processo de reconstrução de experiências, ratificado na fala dos adolescentes ao enfatizarem a proximidade das situações do Jogo com suas realidades, a ampliação das vivências, a reflexão crítica e, por conseguinte, o crescimento pessoal e autônomo. Isto foi confirmado pelo grupo ao trazer o tema protagonismo de forma espontânea para a discussão.

No Brasil, a última década foi rica em garantir juridicamente o status de protagonismo aos adolescentes. As “Diretrizes Nacionais para a Atenção Integral à Saúde de Adolescentes e Jovens na Promoção, Proteção e Recuperação da Saúde”²⁰ sobre o enfoque do trabalho com adolescentes e jovens aponta a capacidade de posicionamento dos jovens e adolescentes frente à vida e à sua saúde. Assim, em termos legais, é definida uma linha de atuação com os adolescentes em que seu desenvolvimento integral está centrado no desenvolvimento das habilidades necessárias para alcançar a autonomia e garantir direitos.

No presente estudo, depreende-se dos discursos o desejo expresso dos adolescentes em relação ao desenvolvimento da sua autonomia. O protagonismo diz respeito à atitude e à ação na direção da aquisição responsável do conhecimento, necessário à sua formação como cidadão. Assim, ele se torna capaz de propor iniciativas e assumir lideranças, descobrindo e desenvolvendo responsabilidades²¹.

Ao reconhecer o formato do jogo Papo Reto como gerador de tensões, os adolescentes se reportam aos incômodos decorrentes da interação, por discordar do posicionamento de um colega, ao ser surpreendido com uma resposta ou situação-problema inesperada e inusitada. Com isto retratam princípios fundamentais do jogo como a inquietação, a imaginação, a criação de identidades alternativas, a liberdade de ação e a cora-

gem para a resolução de problemas^{8,9}. Isto ocorre, ainda que a aprendizagem não seja um princípio fundamental do jogo, na medida em que ele é definido como uma ação desprovida de qualquer interesse material ou utilidade^{9,22}. Na sua materialidade, o jogo pode favorecer a projeção do jogador na sua própria história, permitindo-lhe mobilizar o conhecimento adquirido para outras instâncias da sua vida, quiçá para a reconstrução de novos modos de ser e viver no campo da sexualidade.

Estudo realizado no ano de 2010, sobre utilização do jogo como estratégia de educação em saúde para prevenção das IST (Infecções Sexualmente Transmissíveis), corrobora os aspectos positivos da interação como promotora da construção compartilhada de conhecimentos³. No presente estudo, os depoimentos dos adolescentes confirmam a potencialidade do jogo enquanto promotor da interação e da ludicidade para a aprendizagem.

Pesquisadores na área de jogos apontam para as vantagens e desvantagens na sua utilização de jogos para educação sexual em saúde. O jogo um meio intuitivo para a juventude e quando disponibilizados em sites populares podem promover um aumento da exposição ao conteúdo, possibilitando, a partir da prática e domínio de habilidades uma maior sustentabilidade em habilidades ao longo do tempo. As desvantagem incluem o elevado custo, às limitações na avaliação dos resultados, que geralmente só podem ser avaliados a longo prazo¹⁸.

Estudo de revisão sistemática com metanálise investigou eficácia das intervenções de promoção da saúde sexual a partir do uso de jogos. A natureza confidencial dos jogos pode encorajar os usuários para discutir o tema sexualidade, já que ainda envolve *tabus*, sendo possível adaptar as mensagens às necessidades do indivíduo tornando os jogos intrinsecamente motivadores. O estudo revela que a avaliação dos resultados da aplicação desses jogos mostrou uma pequena mudança em determinantes comportamentais dos jovens, entretanto, ainda há uma necessidade de estudos com avaliações rigorosas de eficácia jogo, a longo prazo, e usando medidas de comportamento em vez de apenas os seus determinantes, sendo que apenas dois estudos avaliaram mudanças no comportamento, que não foram significativas²³.

Algumas teorias sugerem que a mudança de comportamento depende de mudança em determinantes comportamentais de um indivíduo. Assim, a partir desse enfoque, entende-se que

umentar o conhecimento de alguém ou consciência de que o comportamento problemático pode vulnerabilizar a maiores desgastes na saúde poderia influenciar a sua vontade de se envolver no comportamento¹⁸. No entanto, o conhecimento e a tomada de consciência não são os únicos aspectos envolvidos em transformações para a mudança no comportamentos, uma vez que o comportamento é atravessado por estreitas e dialéticas relações com características culturais, sociais e subjetivas de cada indivíduo e do grupo social ao qual pertence, sendo ainda um desafio a avaliação de resultados a partir dos modelos utilizados predominantemente pelas pesquisas.

O fato de, no jogo *Papo Reto*, os adolescentes se depararem com questões abordadas progressivamente, em grau de dificuldade e profundidade em cada espaço, foi revelado nas entrelinhas das falas, permitindo que temas evitados e reprimidos no diálogo em sociedade fossem tratados de forma lúdica, pautado na alegria, na partilha, na celebração e no envolvimento⁷. A não confirmação de variáveis muito próximas da educação formal, como associação teórico-prática e conteúdos prévios trabalhados na escola são exemplos da irreverência do jogo sobre as amarras do ensino⁷. Este estudo revelou possibilidades do Jogo *Papo Reto* para a construção do conhecimento a partir do protagonismo, da irreverência e da liberdade, em uma lógica que, totalmente desprovida de interesses educacionais, educa à medida que transforma pela experiência.

A violência no namoro, fenômeno presente na realidade dos adolescentes e que influencia a construção da sexualidade e a vivência das relações no campo sexual e reprodutivo também foi revelada nos depoimentos neste estudo. Destaca-se que a violência expressa nas relações de intimidade entre adolescentes e jovens é uma forma precoce de violência de gênero praticada por parceiro íntimo que cerceia o exercício da sexualidade de forma autônoma, consciente e mais segura²⁴.

Ao mesmo tempo em que o *Papo Reto* revelou potencialidades para motivar a reflexão crítica sobre questões de gênero no campo da sexualidade, mostrou-se potente para o reconhecimento de que tais questões também fazem parte da vida dos adolescentes. Os discursos remetem à perspectiva de gênero como intrínseca à compreensão dos fenômenos relativos à sexualidade, confirmando os pressupostos definidos na etapa conceitual da pesquisa que remetem à construção da sexualidade. Tal construção ocorre em meio a um amplo sistema de desigualdades

de gênero, geração, etnia e classe social, histórica e socialmente determinados. Abordar a sexualidade aliada a questões de gênero é, portanto, imprescindível para a concepção de estratégias que se propõem à abordagem sobre sexualidade²⁵.

Os resultados desse estudo confirmam o desafio proposto da construção de conhecimento sobre sexualidade de forma livre, lúdica e dialogada. Esse processo passa pela aproximação à realidade dos adolescentes, recompondo a maneira de produzir os caminhos da aprendizagem no exercício democrático¹⁰ de respeito à diversidade e à cidadania.

Os resultados encontrados indicam possibilidades do Jogo para a abordagem da sexualidade em uma perspectiva da promoção da equidade de gênero, dado que a mobilização para a reflexão sobre a existência de desigualdades nas relações entre homens e mulheres se deu em vários momentos do Jogo. Foi também apontada nos depoimentos dos participantes ao se posicionarem frente às situações-problema propostas e diante das respostas dos colegas.

Há também que ressaltar limites para este tipo de abordagem, tendo em vista seu envolvimento com questões que extrapolam o Jogo e que envolvem diferença de classes sociais, etnias e faixas etárias. Os adolescentes também ressaltaram a realização da OTC, após a experiência do jogo, como estratégia que potencializa a reflexão crítica e a ampliação do olhar sobre as questões contidas no Jogo. Assim, o presente estudo revela significativas possibilidades da interface entre os jogos e a educação transformadora, reconhecendo que, agregado a espaços coletivos construção de conhecimentos também pode vislumbrar novas potencialidades.

Considerações Finais

Tomando por base esta aplicação da primeira versão do jogo *Papo Reto*, os participantes do estudo confirmaram as possibilidades de o Jogo ser utilizado como um dispositivo pedagógico para a abordagem do tema sexualidade na adolescência. Foram evidenciadas a motivação para o diálogo e a reflexão sobre a realidade, a partir da interação com os demais jogadores, assim como o esclarecimento das suas próprias dúvidas sobre o tema.

Os resultados confirmam a potencialidade dos conteúdos abordados para a problematização da realidade na perspectiva de gênero, sendo os temas e situações-problema apontados como mobilizadores para a participação no Jogo. Res-

salta-se, ainda, a sua convergência com a vivência dos participantes no campo da sexualidade.

Os depoimentos confirmam a pertinência do Jogo para a representação do real no nível do simbólico, das metáforas e dos personagens, aspectos também considerados pelos adolescentes como favorecedores da livre expressão, da autonomia e do protagonismo. As limitações apontadas pelos adolescentes estiveram mais relacionadas à falta de dinamismo, não sendo identificadas como remetendo à inconsistência ou falta de pertinência em relação aos conteúdos e forma de abordagem do Jogo.

As limitações do estudo referem-se principalmente ao número restrito de adolescentes que participaram, tornando a interação menos potente e, por consequência, dificultando o cumprimento das missões do Jogo, fundamentada nas interações e que garantem a progressão dos jogadores no jogo até a abertura do espaço Rua. A conquista do *status* de *Colaborador* foi também prejudicada neste sentido, fazendo com que poucos jogadores conquistassem esta condição no Jogo e pudessem contribuir com a postagem de novas situações no Jogo.

Cabe ressaltar limitações relacionadas ao caráter experimental do presente estudo, que, além das questões relacionadas ao número de jogadores e ao curto espaço de tempo de disponibilização do jogo, faz com que o jogo seja inserido na vida escolar dos adolescentes desvinculado dos conteúdos, projetos e abordagens desenvolvidos na escola. Embora a escola tenha sido envolvida em todo o processo, ainda há uma grande lacuna em relação à continuidade do projeto e o modelo de abordagem da temática. Muitos adolescentes não obtiveram o consentimento dos responsáveis legais para participar do jogo por envolver o tema sexualidade.

A escola como cenário do estudo propiciou o compartilhamento de experiências sobre o jogo entre os alunos também em sala de aula, o que motivou outros adolescentes a acessar o dispositivo. Por tratar-se de uma pesquisa na qual os adolescentes, no ambiente escolar, foram convidados e estimulados a participar de um jogo, cujo acesso é restrito e acontece por convite - o que não acontece com a maioria dos jogos utilizados por eles - os resultados apresentam limitações, pois ainda não se sabe ainda como seria a experiência a partir do acesso espontâneo, em ambientes não controlados e desvinculados de instituições educacionais. Como desdobramento

dessa primeira fase de aplicação do Papo Reto, espera-se que a sua utilização com maior número de adolescentes possa gerar novos resultados que contribuam com outros processos investigativos e interventivos concernentes à abordagem da sexualidade na adolescência.

A partir da proposta construída, também se espera que por meio da interação e da comunicação de sentidos que circulam as vivências dos adolescentes, sejam visualizadas possibilidades de reconstrução da realidade para a qual os discursos poderão ser ressignificados e apropriados para um pensar, sentir e agir em relação ao tema gênero e à sexualidade. Espera-se, ainda que este estudo possibilite também avanços na pesquisa, na formação e qualificação profissional em saúde.

Para transformar qualitativamente as práticas na saúde, na educação e nas políticas públicas para os adolescentes, há de se priorizar os diferentes modos de facilitar processos de aprendizagem, tornando-os mais livres e democráticos, tendo em vista a formação de pessoas pensantes, sensíveis e atuantes para o exercício da sexualidade e para a construção de uma sociedade com mais equidade de gênero para meninos e meninas.

Colaboradores

RNG Oliveira, R Gessner, V Souza e RMGS Fonseca participaram igualmente de todas as etapas de elaboração do artigo.

Agradecimentos

À Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) pelo auxílio financeiro ao projeto de pesquisa, fundamental para o desenvolvimento do jogo e pela concessão de bolsa de estágio pós-doutoramento do qual resulta o presente estudo. Ao CNPq, pela concessão de Bolsa Produtividade em Pesquisa à coordenadora do projeto de pesquisa e pela bolsa de pós-doutorado que deu origem ao projeto de criação do Jogo Papo Reto. À Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais (FAPEMIG) pelo Auxílio Financeiro ao projeto de criação do Jogo Papo Reto.

Referências

1. Brasil. Ministério da Educação (MEC). Secretaria de Educação Fundamental. *Orientação Sexual*. Brasília: Ministério da Educação; 2005.
2. Russo K, Arreguy ME. Projeto “Saúde e Prevenção nas Escolas”: percepções de professores e alunos sobre a distribuição de preservativos masculinos no ambiente escolar. *Physis* 2015; 25(2):501-523.
3. Souza V. Adolescentes em cena: uma proposta educativa no campo da saúde sexual e reprodutiva. *Rev Esc Enferm USP* 2011; 45(n.esp2):1716-1721.
4. Toscani NV, Santos AJDS, Silva LLM, Tonial CT, Chazan M, Wlebbelling AMP, Mezzari A. Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas. *Interface (Botucatu)*. 2007; 11(22):281-294.
5. Barbosa SM, Dias FLA, Pinheiro AKB, Pinheiro, PNC, Vieira NFC. Jogo educativo como estratégia de educação em saúde para adolescentes na prevenção à DST/AIDS. *Rev. Eletrônica Enferm* 2010; 12(2):337-341.
6. Araújo RB, Oliveira MMA, Cemi J. Desenvolvimento de role-playing game para prevenção e tratamento da dependência de drogas na adolescência. *Psic. Teor. e Pesq* 2011; 27(3):347-355.
7. Pires MRG, Guilhem D, Göttems LBD. Jogo (IN)dicat-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o sistema único de saúde. *Texto Contexto Enferm* 2013; 22(2):379-388.
8. Huzinga J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva; 2010.
9. Caillois R. *Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Editora Cotovia; 1990.
10. Fonseca RMGS, Amaral MA. Reinterpretação da potencialidade das Oficinas de Trabalho Crítico-Emancipatórias. *Rev Bras Enferm* 2012; 65(5):780-787.
11. Minayo MCS. *O desafio do conhecimento. Pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo: Hucitec; 2006.
12. 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. *RG&PP* 2013; 3(1):190-210.
13. Goldberg A, Katz D, Wang R, DeMaria S Jr. A Systematic Review of SeriousGames in Training Health Care Professionals. *Simul Healthc* 2016; 11(1):41-51.
14. Jander A, Crutzen R, Mercken L, Candel M, de Vries HJ. Effects of a Web-Based Computer-Tailored Game to Reduce Binge Drinking Among Dutch Adolescents: A Cluster Randomized Controlled Trial. *Med Internet Res* 2016; 18(2):e29.
15. Day-Black C, Merrill EB, Konzelman L, Williams TT, Hart N. Gamification: An Innovative Teaching-Learning Strategy for the Digital Nursing Students in a Community Health Nursing Course. *ABNF J* 2015; 26(4):90-94.
16. Borges JPA, Moura-Ferreira MC. Orientação sexual para adolescentes: conhecimento e prática de docentes das escolas públicas/Orientación sexual para adolescentes: conocimiento y práctica de profesores de escuelas públicas/Sexual orientation for teens: knowledge and practice of teachers at public schools. *Rev. enferm. atenção saúde* 2015; 4(1):89-96.
17. Notahft SCS, Zanatta EA, Brumm MLB, Galli KSB, Erdtmann BK, Buss E, Silvan PRR. Sexualidade do adolescente no discurso de educadores: possibilidades para práticas educativas. *Rev Min Enferm* 2014; 18(2):284-289.
18. Shegog R, Brown K, Bull S, Christensen JL, Hieftje K, Jozkowski KN, Ybarra ML. Serious Games for Sexual Health. *Games Health J* 2015; 4(2):69-77.
19. Oliveira TRM. Encontros possíveis: experiências com jogos teatrais no ensino de ciências. *Ciê. Educ* 2012; 18(3):559-73.
20. Moraes SP, Vitale MSS. Direitos sexuais e reprodutivos na adolescência: interações ONU-Brasil. *Cien Saude Colet* 2015; 20(8):2523-2531.
21. Silva MCAL, Cruz VMAC, Silva FF. A aprendizagem significativa: uma interface com protagonismo juvenil numa perspectiva socioafetiva. *Rev Psicopedagogia* 2013; 30(91):12-20.
22. Fantini MC, ES. Videogames: processos de aprendizagem cognitiva, social e cultural em jogo. In: Grupo de Trabalho 16 (Educação e Comunicação) da 34ª Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação, 2011. Natal: Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação. [acessado 2012 jan 20]. Disponível em: <http://34reuniao.anped.org.br/images/trabalhos/GT16/GT16-356%20int.pdf>
23. DeSmet A, Shegog R, Van Ryckeghem D, Crombez G, Bourdeaudhuij I. A Systematic Review and Meta-analysis of Interventions for Sexual Health Promotion Involving Serious Digital Games. *Games for Health Journal* 2015; 4(2):78-90.
24. Organização Mundial da Saúde (OMS). Prevenção da violência sexual e da violência pelo parceiro íntimo contra a mulher: ação e produção de evidência. Geneva: OMS; 2012.
25. Melo VP, Gandra LRL, Amaral MA, Fonseca RMGS. Adolescência, sexualidade e gênero: possibilidades das oficinas de trabalho crítico-emancipatórias. *Rev Min Enferm* 2008; 12(3):390-395.

Artigo apresentado em 02/02/2016

Aprovado em 22/02/2016

Versão final apresentada em 24/02/2016