

CHOICES: O JOGO DO ADOLESCENTE UMA FERRAMENTA PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE DE ADOLESCENTES SOBRE MÉTODOS CONTRACEPTIVOS

Choices: the teenager's game a tool for adolescent health education
on contraceptive methods

PINTO, André Rodrigues¹; BARROS, Carlos Magno de Marce Rodrigues²; DIAS, Gabrielle Alves³; SANTOS, Jessiane de Sousa³; AMARAL, Natália de Oliveira³; MORAES, Sharon Rosa³; BARROS, Wesley de Marce Rodrigues⁴; CUNHA JUNIOR, Edézio Ferreira da⁵; CENTURIÃO, Fernanda Bossemeyer⁶.

RESUMO

O artigo busca promover a conscientização dos jovens ao uso adequado dos principais contraceptivos de forma lúdica, para que possam se prevenir contra gestações indesejáveis, sem consequências clínicas importantes. O projeto teve como base de estudo revisão bibliográfica sobre saúde e sexualidade dos adolescentes e em jogos educativos a respeito do desenvolvimento e aplicabilidade em público alvo de 13 a 17 anos de idade. O jogo, *Choices: O jogo do adolescente*, foi desenvolvido com base no estilo *role-playing game* (RPG).

ABSTRACT

The article seeks to promote young people's awareness of the proper use of the main contraceptives in a playful way, so that they can prevent unwanted pregnancies, without major clinical consequences. The project was based on a literature review on adolescents' health and sexuality and educational games about development and applicability in a target audience of 13 to 17 years old. The game: *Choices: The teenager's game* was developed based on a *role-playing game* (RPG) style.

1. Mestre. Tecnologista do Instituto Nacional de Saúde da Mulher, da Criança e do Adolescente (IFF-Fiocruz) e docente do Centro Universitário Celso Lisboa; 2. Doutor em Biociências Nucleares, Professor Associado, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, RJ, Brasil; Docente do Centro Universitário Celso Lisboa, RJ, Brasil. 3. Graduando do curso de Farmácia do Centro Universitário Celso Lisboa, RJ, Brasil; 4. Mestre, Coordenador e Docente do Centro Universitário Celso Lisboa, RJ, Brasil; 5. Doutor em Ciências. Laboratório de Imunoparasitologia, Unidade Integrada de Pesquisa em Produtos Bioativos e Biociências. Universidade Federal do Rio de Janeiro - Macaé, RJ, Brasil ; 6. Doutora em Ciências Farmacêuticas (UFSM), Líder de Desenvolvimento Pedagógico da Rede Escola Hub, RJ, Brasil.

INTRODUÇÃO

Os métodos contraceptivos são meios que permitem a prevenção de uma possível gravidez e também, em alguns casos, o contágio por algumas infecções sexualmente transmissíveis (IST). O conhecimento sobre eles contribui para uma escolha que melhor se adapte aos seus costumes e individualidades, e consequentemente leve ao uso correto, pois alguns podem ser irreversíveis como no caso da laqueadura (CRUZ et al., 2018).

Os anticoncepcionais orais são métodos reversíveis que se usado de maneira correta são eficazes para prevenir a fecundidade, porém podem causar algumas consequências quando mulheres já possuem uma pré-disposição ou condições como hipertensão arterial sistêmica, diabetes mellitus, pois aumentam o risco de desenvolvimento de complicações como tromboembolismo. O uso inadequado de contraceptivos farmacológicos (como a pílula contraceptiva) entre os adolescentes tem tomado tal proporção que colocam em risco à saúde do indivíduo, principalmente quando falamos sobre o contraceptivo de emergência, pílula do dia seguinte, que por sua vez, tem seu uso feito de modo inadequado. Por isso, se faz necessário uma avaliação detalhada no momento da escolha desse método contraceptivo. (CORRÊA et al, 2017).

O uso de preservativo e contracepção é muito reduzido entre jovens que possuem renda inferior a um salário mínimo e em regiões onde a educação é precária no Brasil. Na maioria das vezes o jovem não tem informação sobre os métodos existentes, e além da falta de informação, devido à fatores sociais e econômicos o jovem não tem acesso aos métodos. E com isso o risco de uma gravidez indesejada só aumenta entre os adolescentes (ALVES e BRANDÃO, 2009).

A falta de informação e acessibilidade dos métodos contraceptivos entre os adolescentes procedem de múltiplos fatores, como sociais, econômicos e, também, o familiar, o que dificulta muito a relação entre adolescentes e seus pais ou responsáveis legais (SANTOS, 2009).

O tabu de falar sobre métodos contraceptivos e sexo pode desencadear uma série de complicações para o adolescente, que acaba se fechando para o assunto, podendo assim ocorrer uma gravidez precoce, ou até mesmo o

surgimento de Infecção Sexualmente transmissível (IST) (WEISHEIMER et al, 2008).

A adolescência é um período marcado por mudanças tanto físicas quanto psicológicas. Criar um elo de confiança para incentivar o adolescente a se tornar o principal responsável no seu cuidado é de extrema importância. Estimular a que esse adolescente aja de forma consciente e responsável proporciona também com que ele tenha mais confiança em si e cria um ambiente de curiosidade, o que faz buscar informações em relação aos agentes contraceptivos disponíveis. É nesse momento que os pais e profissionais precisam estar atentos para auxiliar esses adolescentes na busca das soluções para essas dúvidas que surgem a cada dia (CHALEM et al., 2007).

A educação em saúde voltada para adolescentes promove a proteção, a prevenção e o autocuidado dessas pessoas. Com metodologias diferenciadas e diversificadas que visem o aconselhamento, a reflexão para que o adolescente seja estimulado a tomar decisões da sua vida com responsabilidade passa a ser algo presente mais facilmente no cotidiano de cada um (VIERO, 2015).

O projeto denominado “Choices” tem como objetivo a criação de um jogo educativo direcionado especificamente ao público adolescente. Será abordado de forma lúdica a questão da orientação sobre o uso correto de métodos contraceptivos, as vantagens e desvantagens de cada tipo, os seus riscos se usados de maneira equivocada e discutido sobre o uso regular de pílulas de emergência. Dessa maneira, espera-se a possibilidade de instruir os adolescentes à uma vida sexual saudável e responsável.

Paralelo ao desenvolvimento do jogo, o projeto foi idealizado agregando informações de fontes com evidência científica, estendendo nossa rede de informações e analisando mecânicas de jogos para melhor transmiti-la aos jovens.

METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como descritivo não experimental. O período de pesquisa ocorreu durante o primeiro semestre de 2020 e foram realizadas nas bases de dados Scielo, Pubmed e Google Scholar.

Os descritores utilizados para pesquisa foram: sexualidade, adolescência, contraceptivos e educação em saúde e na língua inglesa foram: *sexuality, adolescent, contraceptive agents e health education*. Foram usados os operadores booleanos AND e OR para restringir e combinar melhor a pesquisa bibliográfica.

A revisão bibliográfica sobre saúde do adolescente, sexualidade na adolescência e uso de métodos contraceptivos foi importante para servir de base da construção do jogo educativo, que possibilitará a conscientização dos adolescentes sobre a importância do uso desses recursos e, principalmente, quanto aos riscos que esses podem provocar quando usado de maneira inadequada.

A primeira etapa para a elaboração do projeto foi a pesquisa de dados em pesquisas sobre os métodos contraceptivos, com base nas orientações do Ministério da Saúde (MS) sobre a direitos sexuais, direitos reprodutivos e métodos anticoncepcionais, de 2009.

Foram realizadas também pesquisas sobre tipos de agentes contraceptivos que estão disponíveis no mercado e quais são os mais indicados pelos profissionais de saúde.

A segunda fase da pesquisa foi a montagem do jogo educativo. Os jogos educativos são uma ferramenta para educação em saúde, sendo instrumentos de apoio utilizados para contribuir no aprendizado de adolescentes (BATISTA, 2012). O jogo é uma das estratégias mais favoráveis para captar a atenção do adolescente fazendo com que ele aprenda de forma lúdica.

O jogo “*Choices: O jogo do adolescente*” foi desenvolvido baseado no *role-playing game*, popularmente conhecido por RPG, que, em português, quer dizer jogo de representação ou jogo de interpretação de papéis. Durante o jogo, os participantes assumem o lugar de personagens da narrativa, onde o jogador envolve-se em situações (cartas situações) onde ele deve tomar decisões pelo

personagem, escolhendo qual o melhor método contraceptivo (cartas método) para a situação. Após isso, ele deve lidar com a “sorte” para saber se terá uma vantagem (carta vantagem) onde tudo dá certo, ou ter a má sorte de ter uma desvantagem (carta desvantagem) e deverá/lidar com ela. Existem no tabuleiro também algumas casas que levam o jogador a uma discussão sobre assuntos como assédio e problemas sociais.

DISCUSSÃO E RESULTADOS

O jogo “*Choices: O jogo do adolescente*” propõe gerar debate sobre o uso correto dos métodos contraceptivos, sem descartar a necessidade da camisinha para prevenção de IST’s.

Baseado nas orientações do Ministério da Saúde (MS) sobre Direitos sexuais, direitos reprodutivos e métodos anticoncepcionais (Brasil, 2019), foram estudados alguns jogos educativos. Um deles é o DECIDIX que é uma plataforma de rede social de mensagem, onde o adolescente inicia uma conversa com a plataforma sobre suas relações afetivas e sexuais. Durante o jogo, os adolescentes discutem sobre a situação do personagem, lidando com a gravidez precoce e todos os assuntos ligados a sexualidade (MONTEIRO, 2018).

Outro jogo educativo criado pela FIOCRUZ denominado “O Jogo da Onda” aborda sobre o uso indevido de drogas, focando em questões emocionais, familiares e pedagógicas (CORTES, 1999).

Um terceiro jogo, “Zig-Zaids”, discute sobre a prevenção ao HIV / Aids de forma recreativa, abordando os cuidados que se deve ter para prevenir o contágio pelo vírus (SCHALL, 1999).

O jogo “*Choices: O jogo do adolescente*” é iniciado com a divisão da turma em meninos e meninas. Os jogadores devem decidir sobre a vida do personagem de acordo com a carta situação, e como este personagem deve se proteger da melhor forma. Após a retirada da carta situação, que será escolhida às cegas, o aluno escolhido pelo orientador ou que esteja se voluntariando a interagir com o tabuleiro, deve ler a carta em voz alta e apresentar a situação para que todos estejam cientes. Após apresentar a situação problema, a turma deve chegar a um consenso de qual método se mostra mais viável diante daquela situação. Logo em seguida, inicia-se uma discussão sobre a importância

de cada método contraceptivo, trazendo certa familiarização com o tema para os jogadores. Em seguida, existirá um trajeto no tabuleiro com casas que propõem incitar o debate sobre determinados assuntos relacionados às consequências clínicas e sociais do uso equivocado dos contraceptivos.

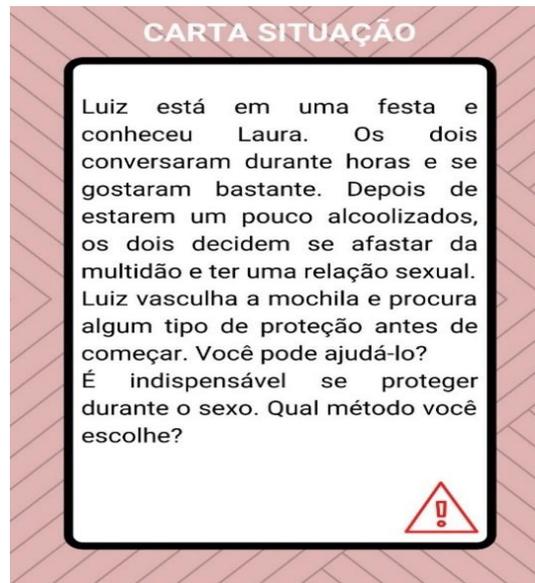
Chegando ao final do jogo, o aluno voluntário deverá jogar um dado de 6 lados. Se o resultado obtido for menor que 3, ele passará por dificuldades na hora de utilizar os métodos contraceptivos, ocasionando em baixa eficácia ou mal-uso do método selecionado. Se isso ocorrer, o voluntário terá que se direcionar para a casa que o espera com uma carta alternativa característica para aquela situação, a qual poderá resolver, amenizar ou aconselhar sobre o incidente. Logo após, o aluno se movimenta para o final do percurso, retirando uma carta curiosidade.

Se o resultado for maior que 3 no dado, o mesmo recebe a mensagem que conseguiu utilizar o método contraceptivo com excelência, se direcionando para o final do tabuleiro, onde terá direito a retirar duas cartas curiosidade.

MECÂNICA DAS CARTAS

1. Carta situação: Carta que o jogador irá retirar no começo do jogo, com uma situação a qual ele saberá onde os personagens estarão e o que pretendem fazer no momento. Tem como objetivo descrever determinada situação a qual o participante do jogo terá que assumir o papel do personagem tomando as decisões como se fosse o próprio personagem.

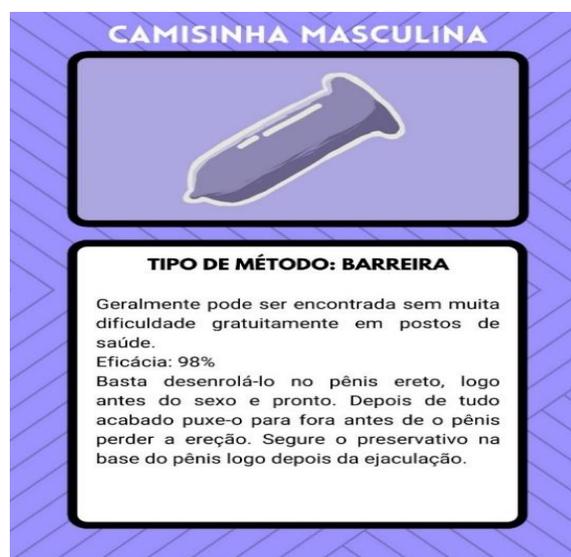
Imagem 1



Após esta carta, o jogador deve retirar a carta métodos.

2. Carta de método contraceptivo: segunda carta retirada durante o jogo. Ela possui a descrição do método contraceptivo como nome, eficácia e forma de uso acompanhada da ilustração facilitando o entendimento. Essa carta deverá ser escolhida de acordo com situação lida na carta situação (CARCERERI, 2016).

Imagem 2



Após escolher a carta método o jogador andar por três casas com conteúdo fixo, sendo estes:

“Você já percebeu que existem mais métodos contraceptivos para mulheres que para homens? O que você acha disso? Acha que está certo ou errado?”

Segue-se, então, as “casas alarmes”, que terão avisos com o objetivo de exercitar o respeito mútuo em relações sociais.

“Lembre-se de ser respeitoso com a pessoa que está ao seu lado. Nunca passe dos limites! NÃO é NÃO!”.

“É importante respeitar a todos independente de sexo, gênero e orientação sexual.”

Para cada método existem mais duas cartas identificadas como:

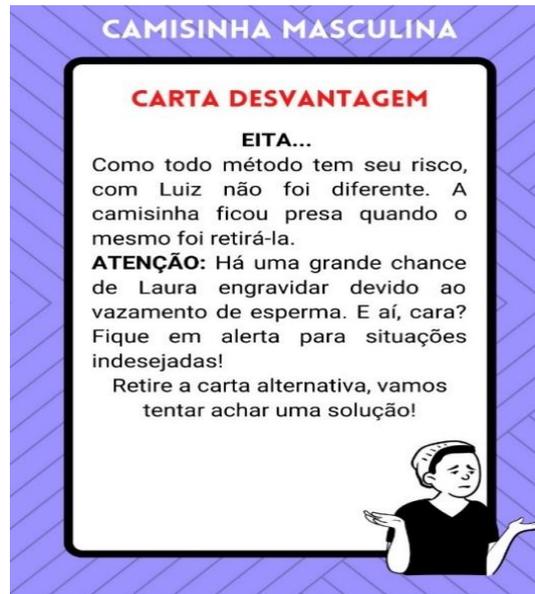
3. Carta vantagem: demonstra que quando a prevenção é feita com responsabilidade e atenção, não há consequências.

Imagem 3



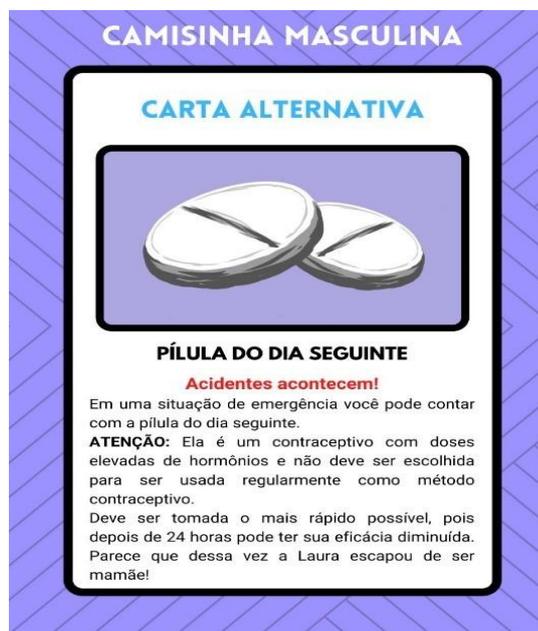
Carta desvantagem: demonstra que o uso irresponsável e incorreto do contraceptivo têm grandes chances de acarretar consequências irreversíveis como uma gravidez precoce.

Imagem 4



4. Carta alternativa: essa carta pode ser retirada no jogo quando o jogador rolar os dados e o resultado for menor que 3, retirando uma carta desvantagem. A carta alternativa será a “saída” para explicar como o personagem pode reverter ou amenizar a situação.

Imagem 5



5. Carta curiosidade: Essa carta contém informações sobre uso e não uso dos contraceptivos, infecções sexualmente transmissíveis e outros

contraceptivos existentes. Poderá ser retirada no final da rodada, possibilitando o aumento do conhecido dos contraceptivos.

Imagem 6

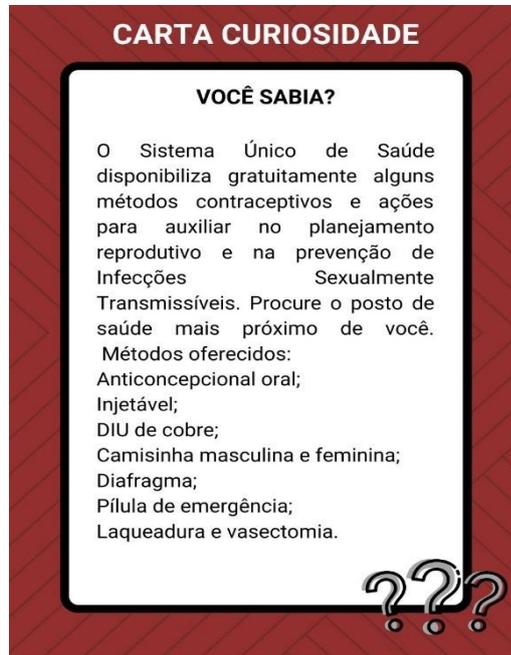


Imagem 7

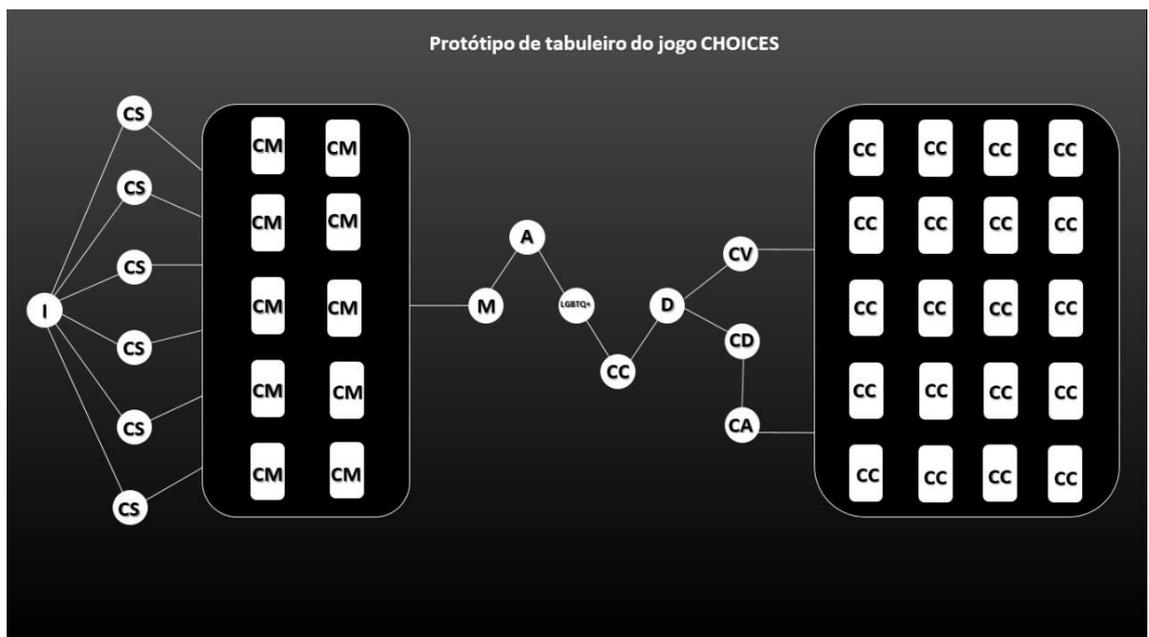


Tabela 1-Siglas

Siglas	Significados
I	Início
CS	Carta situação
CM	Carta método
M	Ponto de discussão sobre machismo e quantidade de métodos contraceptivos femininos e a escassez dos masculinos
A	Assédio sexual, alerta sobre respeito e lembrete que NÃO é NÃO!
CC	Carta curiosidade extra/ carta curiosidade
D	Rolar de dados
CV	Carta vantagem
CA	Carta alternativa
CD	Carta desvantagem
LGBTQ +	Alerta sobre preconceito e necessidade de respeito para com o próximo independente de gênero, sexo, ou orientação sexual

Casa discussão - Terá uma pergunta reflexão, para fazer com que o jogador pense.

“Você já percebeu que existem mais métodos contraceptivos para mulheres que para homens? O que você acha disso? Acha que está certo ou errado?”.

Casa alarme - Terão avisos com o objetivo de exercitar o respeito mútuo em relações sociais.

Primeira casa alarme: *“Lembre-se de ser respeitoso com a pessoa que está ao seu lado. Nunca passe dos limites! NÃO é NÃO!”*.

Segunda casa alarme: *“É importante respeitar a todos independente de sexo, gênero e orientação sexual”*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo *“Choices: O jogo do adolescente”* é um método educativo lúdico e interessante que orienta sobre o uso correto de métodos contraceptivos para adolescentes.

O jogo poderá ser usado em clínicas da família, escolas ou em âmbito familiar, sendo uma ponte de diálogo e uma ferramenta de informação em educação em saúde.

Espera-se que ele seja um exemplo de metodologia ativa no ensino em saúde e inspiração futura para a construção de novos jogos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, C.A. e BRANDÃO, E.R. Vulnerabilidades no uso de métodos contraceptivos entre adolescentes e jovens: interseções entre políticas públicas e atenção à saúde. *Ciênc. saúde coletiva*, v.14, n.2, p.661-70, 2009.

BATISTA, D.A.; DIAS, C.L.; O Processo de ensino e de aprendizagem através de jogos educativos - Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão, Presidente Prudente, 22 a 25 de outubro, 2012.

BRASIL. MINISTÉRIO DA SAÚDE. SECRETARIA DE ATENÇÃO À SAÚDE. DEPARTAMENTO DE AÇÕES PROGRAMÁTICAS ESTRATÉGICAS. Direitos sexuais, direitos reprodutivos e métodos anticoncepcionais / Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde, Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. – Brasília: Ministério da Saúde, 2009.

CARCERERI, D.R. et al. Atenção integral à saúde da mulher: medicina [recurso eletrônico] / Universidade Federal de Santa Catarina. 3.ed. — Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

CHALEM, E. et al. Gravidez na adolescência: perfil sócio-demográfico e comportamental de uma população da periferia de São Paulo, Brasil. *Cad Saude Publica*; 23(1):177-186, 2007.

CRUZ, L.Z. et al. Knowledge of teenagers about contraception and sexually transmitted infections. *Adolesc Saude*. 15(2): 7-18, 2018.

CORRÊA, D.A.S. et al. Fatores associados ao uso contraindicado de contraceptivos orais no Brasil. *Rev. Saúde Pública*, v.51, São Paulo, Epub 12-jan-2017.

CORTES, B.A. O jogo da onda: um convite ao diálogo. *Hist. cienc. Saúde-Manguinhos*, Rio de Janeiro, v.5, n.3, p.762-765, fev, 1999.

GIORDANO, M.V.; GIORDANO, L.A. Contracepção na adolescência. *Rev. Adolescência & saúde*. v.6 (4), out, 2009.

MONTEIRO, R.J.S. et al. DECIDIX: encontro da pedagogia Paulo Freire com os serious games no campo da educação em saúde com adolescentes. *Ciênc. Saúde coletiva*, v.23, n.9, p.2951-62, 2018.

SANTOS, C.A. e NOGUEIRA, K.T. Gravidez na adolescência: falta de informação? *Rev. Santos & Nogueira*, v.6(1), abr, 2009.

SCHALL, V.T.; MONTEIRO, S.; Rebello, S.M. e TORRES, M. Avaliação do Jogo ZIG-ZAIDS - um recurso lúdico-educativo para informação e prevenção da AIDS entre pré-adolescentes. *Cad. Saúde Pública*, v.15, suppl.2, p.S107-S119, 1999.

VIERO, V.S.F. et al. Educação em saúde com adolescentes: análise da aquisição de conhecimento sobre temas de saúde. *Escola Anna Nery Revista de Enfermagem* 19(3), jul-set, 2015.

VINHOLES, E.R.; ALANO, G.M. e GALATO, D. A Percepção da Comunidade Sobre a Atuação do Serviço de Atenção Farmacêutica em Ações de Educação em Saúde Relacionadas à Promoção do Uso Racional de Medicamentos. *Ver. Saúde Soc. São Paulo*, v.18, n.2, p.293-303, 2009.

WEISHEIMER, S.C.; LAZZAROTTO, E.M., NAZZARI, R.K. e BAQUERO, R. Sexualidade, tabus e preconceitos na concepção dos adolescentes. *Ciências Sociais em Perspectiva* (7), 12: 119-141, 2008.