



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE BIOLOGIA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS**

**RAONY JADERSON CAVALCANTE TAVARES**

**ANÁLISE DO POTENCIAL EDUCACIONAL DE UM JOGO NO ESTILO RPG DE  
AVENTURA SOLO ABORDANDO O TEMA SEXUALIDADE**

**CAMPINA GRANDE**

**2023**

RAONY JADERSON CAVALCANTE TAVARES

**ANÁLISE DO POTENCIAL EDUCACIONAL PARA ESTUDANTES DO ENSINO  
FUNDAMENTAL DE UM JOGO NO ESTILO RPG DE AVENTURA ABORDANDO O  
TEMA SEXUALIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito à obtenção do grau de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas.

**Área de concentração:** Ensino de Ciências e Matemática

**Orientadora:** Profa. Dra. Roberta Smania Marques.

**Coorientadora:** Fleuriane Dantas Lira

**CAMPINA GRANDE-PB**

**2023**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

T231a Tavares, Raony Jaderson Cavalcante.  
Análise do potencial educacional de um jogo no estilo RPG de aventura solo abordando o tema sexualidade [manuscrito] / Raony Jaderson Cavalcante Tavares. - 2023.  
30 p. : il. colorido.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Biológicas) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2023.  
"Orientação : Profa. Dra. Roberta Smania Marques, Coordenação do Curso de Ciências Biológicas - CCBSA."

1. Sexualidade. 2. Bullying. 3. Ensino fundamental. 4.  
RPG. I. Título

21. ed. CDD 372.35

RAONY JADERSON CAVALCANTE TAVARES

ANÁLISE DO POTENCIAL EDUCACIONAL PARA ESTUDANTES DO ENSINO  
FUNDAMENTAL DE UM JOGO NO ESTILO RPG DE AVENTURA  
ABORDANDO O TEMA SEXUALIDADE

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao curso de Licenciatura em Ciências Biológica, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito à obtenção do grau de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas.

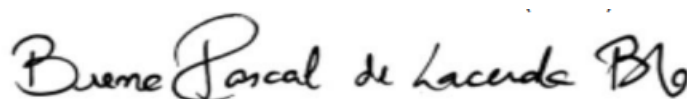
**Área de concentração:** Ensino de Ciências e Matemática

Aprovado (a) em: 15/09/2023.


**BANCA EXAMINADORA**



Profa. Dra. Roberta Smania Marques (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Breno Pascal de Lacerda Brito  
Universidade Federal de Lavras (UFLA)



Profa. Ma. Nívia Maria Rodrigues dos Santos  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>5</b>
<b>2. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS.....</b>	<b>6</b>
2.1 Os jogos na sala de aula: O RPG de aventura solo .....	6
2.2 Educação de sexualidade: Desafios e Possibilidades.....	7
<b>3. PERCURSO METODOLÓGICO .....</b>	<b>9</b>
3.1 Aplicação do RPG .....	10
3.2 Coleta de dados.....	11
3.3 Análise de dados .....	11
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>12</b>
4.1 Perfil discente.....	12
4.2 Resultados do pré-questionário .....	14
4.3 Resultados do pós-questionário.....	16
4.4 Principais evidências da potencialidade pedagógica do jogo .....	22
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>25</b>
REFERÊNCIAS.....	26
ANEXO A - QUESTIONÁRIO PRÉ-JOGO.....	28
ANEXO B - QUESTIONÁRIO PÓS- JOGO .....	30

## ANÁLISE DO POTENCIAL EDUCACIONAL PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL DE UM JOGO NO ESTILO RPG DE AVENTURA ABORDANDO O TEMA SEXUALIDADE

Raony Tavares \*

Roberta Smania Marques \*\*

### RESUMO

Este trabalho é parte de uma pesquisa de desenvolvimento do livro-jogo “Mais um nada comum dia na escola” (Lira; Smania-Marques, 2021). Trata-se de um RPG de aventura solo com o tema sexualidade cujo enredo se passa em um dia letivo de uma escola para a faixa etária entre 12 e 18 anos. O jogo aborda situações encontradas durante a vivência escolar de adolescentes, como, o *bullying*, o início da prática sexual, a gravidez, o uso de métodos de contraceptivos e o papel social sobre o que se é esperado para a classificação binária de gênero (feminino e masculino). Após passar pela validação dos pares e ciclos de validação internos, apresentaremos aqui as evidências coletadas no primeiro ciclo de avaliação com o público-alvo a partir das seguintes questões de pesquisa: as evidências obtidas no teste com o público-alvo confirmam hipóteses de potencialidades pedagógicas propostas por Lira e Smania-Marques, 2021? As mudanças que foram feitas para este segundo protótipo de jogo são efetivas? Que outras mudanças as evidências obtidas com o teste com o público-alvo sugerem? O jogo foi aplicado em uma escola pública de Campina Grande-PB com estudantes entre 13 e 15 anos em turmas do 9º ano do ensino fundamental. No total 52 estudantes responderam ao pré e pós questionário. Nossos resultados apontam para o grande potencial pedagógico do jogo para auxiliar o professor e o entendimento dos estudantes sobre a temática sexualidade.

**Palavras-Chave:** artigo; RPG-livro; educação; sexualidade.

### ABSTRACT

This work is part of research into the development of the gamebook “Another common day at school” (Lira; Smania-Marques, 2021). It is a solo adventure RPG with a sexuality theme whose plot takes place during a school day at a school for the age group between 12 and 18 years old. The game addresses situations encountered during the school experience of adolescents, such as bullying, the beginning of sexual activity, pregnancy, the use of contraceptive methods and the social role of what is expected for the binary gender classification (female and male). After going through peer validation and internal validation cycles, we will present here the evidence collected in the first evaluation cycle with the target audience based on the following research questions: the evidence obtained in the test with the target audience confirms hypotheses of pedagogical potential proposed by Lira and Smania-Marques, 2021? Are the changes that were made for this second game prototype effective? What other changes does the evidence from the target audience test suggest? The game was

applied in a public school in Campina Grande-PB with students between 13 and 15 years old in 9th year elementary school classes. In total, 52 students responded to the pre and post questionnaire. Our results point to the game's great pedagogical potential to help teachers and students' understanding of sexuality.

**Keywords:** article; RPG-book; education; sexuality.

---

## 1. INTRODUÇÃO

Docentes em formação inicial refletem sobre o que deve ser feito, para que consigam ministrar uma boa aula. Muitos(as) acabam receosos em entrar em uma sala de aula pelo simples fato de não terem um bom encaminhamento na sua graduação e de não corresponderem às expectativas discentes (Rosemar, 2013). Um dos motivos que podem explicar esta falta de confiança em suas práticas docentes é o fato de que, ainda hoje, a formação inicial docente ainda ensina sob uma perspectiva metodológica tradicional, que pode ser vista através da crescente busca na literatura da área, que procura por outras metodologias atualizadas, além das aulas mais expositivas (Gemignani, 2012).

Durante nosso processo formativo na graduação da licenciatura, passamos por inquietações ao ter o primeiro contato em sala de aula, como por exemplo o fato de precisarmos adquirir conhecimento ao mesmo tempo que é importante manter o equilíbrio mental. Vonk (1996) nomeou esta transição de inserção, que é o período em que docentes em formação se encontram até o momento em que se tornam profissionais autônomos. Os principais problemas observados neste período de transição são: o receio de imitar outros docentes, a dificuldade em auxiliar os alunos no processo de aprendizagem e a forma como ministrar as suas aulas de forma autônoma (Valli, 1992). Esses desafios são atualmente ainda encontrados em novos docentes, de modo que, cerca de 40% a 60% de docentes, incluindo consultores (as), abandonam a carreira nos três primeiros anos, por motivos salariais ou por receio pedagógico (Raymente, 2008).

No relatório da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico - OCDE - Ministério da Educação (*Teachers matter: attracting, developing and retaining effective teachers*) 2005, podemos observar, em vários países, que docentes desistem da profissão por causa dos receios em sala de aula, principalmente as pessoas que atuam em zonas desfavorecidas. Como consequência desses receios, a grande maioria de docentes iniciantes passam a trabalhar em sala de aula de forma comum, ou seja, formando aquela memorização mecânica de vocábulo, sistemas, fórmulas (Santos, 2007). Isso é um dos motivos que estudantes continuam sem interesse em aprender o que é exposto, causando uma menor interação e atenção nas aulas (Bini; Papis, 2008). Dessa forma, a escola acaba formando discentes que esperam respostas prontas e não trabalham a discussão e elaboração crítica de suas próprias respostas nas atividades (Fourez, 2016).

Na tentativa de suprir essas lacunas e inovar em sala de aula, docentes passaram a utilizar recursos pedagógicos como ferramenta para auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem. Segundo Wajskop (2021), a educação vem

trazendo inovações para aprimorar as habilidades discentes e não apenas a memorização de conteúdos didáticos. O uso de jogos no ambiente formal de ensino, por exemplo, é relatado por alguns autores, que analisaram que o ato de jogar auxilia no entendimento de docentes sobre discentes (Orlick, 1978; Santos, 2000; Torres et al. 2003), e consideram os jogos como um dos fundamentos da civilização, pois servem como recurso facilitador de ensino, bem como da comunicação e das interações interpessoais.

Em meus últimos anos de formação, por conta da pandemia causada pela Covid-19 fui impedido de vivenciar experiências na sala de aula que me permitisse aplicar diferentes estratégias didáticas. Por este motivo, utilizei os dados obtidos no projeto de extensão intitulado “Desenvolvimento e aplicação de jogos educacionais complexos para divulgação científica da biologia” coordenado pela professora Roberta

Smania Marques, também orientadora deste trabalho de conclusão de curso, para desenvolver esse trabalho que tem como objetivo analisar o potencial educacional de um jogo no estilo RPG de aventura, sobre sexualidade, intitulado “Mais um nada comum dia na escola” (Lira; Smania-Marques, 2021) para estudantes do ensino fundamental. Pretendemos responder as seguintes perguntas de pesquisa: as evidências obtidas com o teste com o público-alvo confirmam hipóteses de potencialidades pedagógicas propostas por Lira e Smania-Marques, 2021? As mudanças que foram feitas para este segundo protótipo de jogo são efetivas? Que outras mudanças as evidências obtidas com o teste com o público-alvo sugerem?

## **2. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS**

### **2.1 Os jogos na sala de aula: O RPG de aventura solo**

Os jogos em sala de aula além de auxiliar no aprendizado, são agentes responsáveis pela criação de estratégias, pensamento crítico e desenvolvimento da confiança (Valente et. al, 2005). Atuam para além da tarefa de ensinar um conteúdo, operando como estimulantes mentais, incentivando as trocas interculturais e proporcionando uma aprendizagem não convencional e prática, inspirando assim, uma educação orientada para o futuro (Santos, 2001). Vale ressaltar que alguns jogos são utilizados em sala de aula para apenas ‘decorar’ o conteúdo proposto.

Com os jogos didáticos, estudantes passaram a dar uma atenção maior atenção e não apenas memorizar conteúdos, principalmente em ciências, passando a questionar chegando às suas próprias conclusões por meio da dinâmica, ainda conseguiram a interação de todos os alunos em âmbito social. Assim os jogos vieram para auxiliar e inovar a sala de aula transformando-a em um ambiente descontraído, contudo, o educador deve estar sempre presente e avaliando o desempenho dos alunos e induzindo os debates pós-jogo.

O RPG de aventura solo, é um jogo no qual quem joga interage com a história, exigindo análise das situações e possíveis tomadas de decisões que podem mudar tanto o rumo da história como dos personagens. Esse gênero é indicado para jogadores sem experiências no universo do RPG, pois ele não exige conhecimento básico das regras de um RPG tradicional.



“Mais um nada comum dia na escola” (Lira; Smania-Marques, 2021) é um RPG de aventura solo com o tema sexualidade cujo enredo se passa em um dia letivo de uma escola de ensino integral, modelo este que vem se tornando comum na rede de Ensino Básico estadual da cidade de Campina Grande. O jogo aborda situações que envolvem sexualidade e gênero, que podem ser encontradas durante a vivência escolar de adolescentes, como, o *bullying*, o início da prática sexual, a gravidez, o uso de métodos de contraceptivos e o papel social sobre o que se é esperado para a classificação binária de gênero (feminino e masculino). Dessa forma, foi planejado para se ter como público-alvo as pessoas que compreendem a faixa etária entre 12 e 18 anos.

A história utilizada para o RPG foi inicialmente elaborada a partir de um projeto de iniciação científica da Fleuriane Dantas Lira, então licenciatura em Ciências Biológicas, da Universidade Estadual da Paraíba, que tinha um pouco de experiência com a construção de jogos educacionais complexos. A ideia de escrever um livro-jogo de RPG surgiu em um componente curricular eletivo da graduação, orientado pela também orientadora deste trabalho, cujo objetivo era desenvolver a competência de estudantes dos cursos de licenciatura e bacharelado em Ciências Biológicas a construir, de maneira eficaz, um jogo educacional complexo.

Jogos educacionais complexos são definidos como aqueles que são produzidos sob referenciais teóricos metodológicos com suporte em processos de design, que têm claro os objetivos de aprendizagem que o jogo se propõe a desenvolver, sendo tais objetivos das ordens: conteúdos, competências ou habilidades (Lira; Smania-Marques 2021).

O tema foi decidido com base em debates ocorridos em outras disciplinas da graduação da licenciatura, que discutiam o perfil discente das escolas de Educação Básica e possíveis estratégias que pudessem despertar e conectar estudantes com os conteúdos propostos. As autoras recomendam que após a partida seja promovido um debate guiado por docentes (há uma sugestão de questões para serem trabalhadas com as turmas) para uma discussão das questões que o jogo ajuda a suscitar.

Em uma primeira avaliação, feita por pares, ou seja, especialistas em conteúdo e docentes da educação básica, as autoras concluíram que alguns ajustes precisavam ser feitos (Lira; Smania-Marques 2021). Por exemplo, houve alteração do nome do personagem principal de “Kim” para “Rafa”, já que na avaliação foi alegado que Kim não é um nome brasileiro e poderia confundir quem lesse em um primeiro contato. Também houve alteração em relação a descrição da escola no texto, pois retratava uma escola americana, e agora se parece mais com o dia a dia de uma escola pública do nosso país. Algumas outras coisas tiveram que ser descritas de forma mais detalhada para facilitar o entendimento, tal como o uso da camisinha, por exemplo. Feitas estas modificações no jogo é, portanto, necessário que sejam realizados testes com o público-alvo, para identificar se: i) as possíveis potencialidades pedagógicas do jogo encontradas por especialistas se confirmam também com estudantes; e se ii) as mediações foram efetivas.

## **2.2 Educação de sexualidade: Desafios e Possibilidades**

As fases da vida humana são marcadas pela sexualidade, que não se limita apenas ao sexo, à genitália ou aos atos sexuais. Considera questões de gênero,

orientação sexual e identidade. Os indivíduos se descobrem através de suas reflexões, desejos, atitudes e crenças (individuais ou coletivas) que afetam seu físico e saúde mental (OMS, 2001; Silva et al., 2019).

Nesse âmbito, as três instituições principais – família, igreja e escola – são responsáveis pela formação de um indivíduo. É nas escolas que se consolida um importante campo educativo, direcionado à sexualidade de crianças e adolescentes (Altmann, 2007). É importante lembrar que embora a educação sexual seja considerada importante na formação discente, os desdobramentos em sala de aula envolvendo a temática são insuficientes. Na contramão desse pensamento, ao analisar criticamente as regras que regem as divisões entre meninos e meninas em espaços escolares, como nos dormitórios, no pátio, entre outros, se percebe a preocupação com a sexualidade intensificada (Foucault, 1988; Shimamoto, 2004).

Até o ano 1995 no Brasil não existia nenhuma legislação específica que regia a educação sexual nas escolas. É importante destacar diversos documentos que orientam sua implementação, seus avanços e limitações decorrentes da criação e reformulação dos documentos norteadores foram essenciais para auxiliar na introdução do tema nas escolas, entre eles, temos a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PNC).

Segundo o MEC, A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

Na BNCC, a primeira versão foi disponibilizada em setembro de 2015. Nesta versão, os temas que atravessam a sexualidade foram planejados para dois pontos do currículo de ciências, especificamente na unidade de conhecimento da vida: “constituição e reprodução”, proposta para o 9º ano do ensino fundamental de instrução fundamental sobre os componentes e funcionamento da genitália masculina e feminina e a proposta de compreensão das mudanças físicas, psicológicas e comportamentais que ocorrem durante a puberdade (Brasil, 2015).

Na segunda versão da BNCC, disponibilizada pelo MEC em 2016. É possível observar a inclusão do tema sexualidade no referido documento, é possível encontrar na proposta o seguinte parágrafo:

O corpo expressa e carrega consigo não somente características físicas e biológicas, mas também marcas de nosso pertencimento social que repercutem em quem somos e nas experiências que temos em relação ao gênero, à etnia ou raça, à classe, à religião e à sexualidade (Brasil, 2016).

Na versão atual da BNCC, o tema sexualidade foi induzido à disciplina de Ciências com foco em reprodução e doenças sexualmente transmissíveis, e passou a ser abordado no 8º ano do fundamental (Brasil, 2001), em especial na unidade temática Vida e evolução, que continha como objetos de conhecimento mecanismos reprodutivos e Sexualidade regendo as respectivas habilidades:

1. (EF08CI08): Analisar e explicar as transformações que ocorrem na puberdade, considerando a atuação dos hormônios sexuais e do sistema nervoso.
2. (EF08CI09): Comparar o modo de ação e a eficácia dos diversos métodos contraceptivos e justificar a necessidade de compartilhar a responsabilidade na

escolha e na utilização do método mais adequado à prevenção da gravidez precoce e indesejada e de Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST).

3. (EF08CI10): Identificar os principais sintomas, modos de transmissão e tratamento de algumas IST (com ênfase na AIDS), e discutir estratégias e métodos de prevenção.
4. (EF08CI11): Selecionar argumentos que evidenciem as múltiplas dimensões da sexualidade humana (biológica, sociocultural, afetiva e ética).

Os PCNs tiveram uma importância inicial na abordagem da educação sexual nas escolas. Segundo o Mec, Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) são o resultado de meses de trabalho e de discussão realizados por especialistas e educadores de todo o país. Eles foram feitos para auxiliar, professor, na execução de seu trabalho.

OS PCNs relatam a orientação sexual como um tema contínuo no ensino, assim trazendo um currículo flexível a se trabalhar a temática nas escolas (Brasil,1997). O objetivo do documento era incentivar à reflexão e discussão entre educadores, docentes, equipes pedagógicas, pais e responsáveis com o objetivo de sistematizar a resposta do sistema educativo às questões relacionadas com a sexualidade (Brasil, 1998). Para Almeida (2011), essa inclusão nos PCNs teve como objetivo descentralizar a disciplina e polarizá-la em diversos campos disciplinares, o que favoreceria abordagens pluralistas e interdisciplinares e daria prioridade às questões relativas à saúde , sexualidade , gênero e afetividade aos discentes.

Segundo os PCNs, a “orientação sexual” no contexto da educação ajuda a reconhecer e valorizar os direitos sexuais e reprodutivos e a prevenir gravidez indesejadas e abusos sexuais (Brasil, 1998). Foram nos PCNs que as questões de gênero e sexualidade foram mais abordadas no contexto da educação. Embora tenham ajudado as escolas a começarem a ter discussões e a implementar materiais sobre sexualidade, infelizmente não houve uma resposta eficaz por parte das escolas, o que é provavelmente um dos fatores que contribuíram para a elaboração de outros documentos que fomentam o ensino sobre Educação Sexual de forma mais efetiva e dentro do contexto da unidade temática desenvolvida ao longo do ano letivo Cardoso (2016) citou que os PCNs devem se adaptar às mudanças sociais e políticas, o autor enfatiza ainda que, dado o atual clima político e social que o Brasil vive atualmente, seria sensato reunir os PCN e reconsiderar sua reorganização e adoção nas práticas educativas.

### 3. PERCURSO METODOLÓGICO

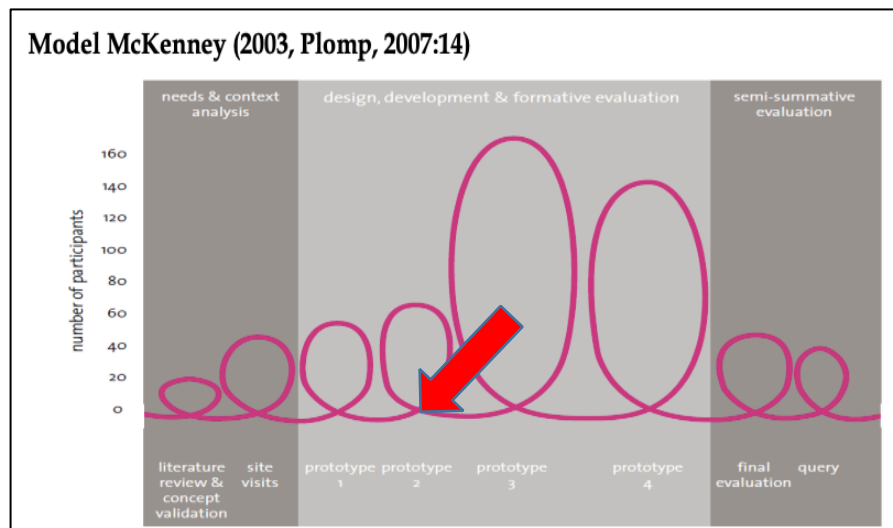
A pesquisa de desenvolvimento baseada em design (*design research*) é compreendida em três fases: primeira está relacionada à revisão da literatura e validação dos conceitos os quais se pretende abordar; o segundo momento é o de planejamento dos objetivos e estratégias (design da intervenção); e a terceira de avaliação. A partir dos resultados do final de um ciclo o design é revisto, a fim de se ajustar tanto os objetivos como as possibilidades para alcançá-lo (PLOMP; NIEVEEN, 2007).

Os desenhos metodológicos de intervenções educacionais com avaliações semissomáticas entre os ciclos de aplicação da intervenção devem compreender um

aumento progressivo de participantes ao longo do percurso de desenvolvimento. Ou seja, nos primeiros ciclos de avaliação temos um número pequeno de participantes que vai aumentando a cada ciclo de avaliação, conforme são feitos os ajustes a partir dos resultados da avaliação de cada ciclo. Assim, o planejamento, execução e avaliações são realizadas de modo cíclico, com etapas de aperfeiçoamento e reavaliação das práticas a fim de desenvolver melhorias na intervenção para se alcançar os objetivos propostos (PLOMP; NIEEVEN, 2007).

Como dito anteriormente, o jogo “Mais um nada comum dia na escola” passou por um primeiro ciclo de validação por pares (Lira; Smania-Marques, 2021). Esta pesquisa compreende um segundo ciclo de avaliação, sendo o primeiro com o público-alvo que são os estudantes, e, portanto, não requer um número alto de participantes, pois é a primeira vez que está sendo testado seu potencial para o ensino (Figura 1). O gráfico demonstra a testagem dos protótipos no decorrer das aplicações, o nosso trabalho se encontra no protótipo 2.

**Figura 1** - Etapas da Design Research. A seta indica a posição desta pesquisa



Fonte: PLOMP e NIEEVEN (2007, com adaptações).

### 3.1 Aplicação do RPG

O jogo foi aplicado em uma escola Pública de Ensino Fundamental Anos Iniciais e Finais, com oferta regular e da modalidade de Educação de Jovens e Adultos. Foram atendidos mais de cem estudantes com o apoio de docentes das mais variadas disciplinas, uma vez que a escola entendeu que este era um tema transversal importante a ser discutido com as turmas. Contudo, apenas as respostas de 52 estudantes atenderam aos critérios para compor esta pesquisa (respostas ao pré e pós questionário). O foco da aplicação foi em várias turmas, mas apenas duas turmas do 9º tiveram respostas plausíveis para os dados da nossa pesquisa.

O pré-questionário foi levado impresso e aplicado no dia 30 de maio de 2022, buscando entender como estava o conhecimento prévio dos alunos sobre a temática de sexualidade, com duração em média de 30 a 35 minutos para cada turma respondê-los.

O jogo foi projetado para ser uma experiência individual a partir da leitura e tomada de decisão sobre o caminho a ser percorrido com diferentes possibilidades de desfecho da história. Para facilitar tanto o acesso e a aplicação com muitas pessoas ao mesmo tempo, está disponível no link <https://lebiouepb.wixsite.com/lebio/items/maisum-nada-comum-dia-na-escola>. Contudo, as turmas selecionadas para esta pesquisa não tinham acesso a Smartphones, Notebook ou Internet. Também não havia verba para a impressão de cópias o suficiente para a aplicação com 40 pessoas simultâneas.

Assim, tivemos que alterar a aplicação do para uma leitura coletiva. A estudante de extensão lia os episódios e a turma decidia por meio de debates e votações qual seria o próximo passo a ser tomado. Esse tipo de aplicação funciona, contudo leva mais tempo e não permite experiências diferentes em uma mesma turma.

O pós-questionário foi aplicado logo ao fim das partidas em cada turma. Quando a turma chegava a um desfecho era apresentado o porquê chegaram naquele final. A média da aplicação foi de 30 a 35 minutos.

### **3.2 Coleta de dados**

A coleta de dados sobre a potencialidade pedagógica do jogo RPG “Mais um nada comum dia na escola” foi feita em 2 etapas:

1. Aplicação de um pré-questionário;
2. Aplicação de pós questionário.

Os questionários foram levados impressos, por causa da ausência de aparelhos e internet na maioria dos discentes.

O questionário do Anexo I foi aplicado antes do jogo-livro e logo após foi realizado a aplicação do questionário do Anexo II.

Tendo em vista as discussões que aparecem em Lira e Smania-Marques (2021) sobre os processos de validação, o questionário pré-teste utilizado nesta aplicação foi uma tentativa de utilizar um instrumento avaliativo já validado disponibilizado na literatura. Assim, como essa versão do RPG focou nos debates que envolvem mais a área da sexualidade, muitas das questões deste questionário partiram de pesquisas da área da enfermagem. Já para o pós-teste, buscamos relacionar as perguntas do questionário pré-aplicação com as situações encontradas na narrativa do RPG. Para analisar os resultados obtidos em ambos os questionários, utilizamo-nos de uma abordagem qualitativa a partir dos preceitos de Bardin (1979) na tentativa de categorizar nossos resultados que serão apresentados a posteriori.

As respostas dos questionários impressos foram digitadas em formulário no Google Forms para serem analisados e assim analisarmos as diferenças entres os momentos.

### **3.3 Análise de dados**

A análise de conteúdo é um método de pesquisa usado para descrever e explicar o conteúdo de vários documentos e textos. Essa análise leva a uma análise sistemática e qualitativa ou em termos quantitativos, ajuda a reinterpretar as mensagens e entender o que elas significam, isso vai além da simples leitura. Este

método de pesquisa faz parte da pesquisa teórica e prática e é particularmente importante dentro dos estudos. Não é apenas uma técnica simples de análise de dados, representa uma abordagem sistêmica com características e potencialidades próprias.

A análise de conteúdo recomendada por Bardin (1979) descreve a análise dos dados em diferentes fases: pré-análise, a exploração do material e organização dos resultados, inferência e interpretação. Portanto, utilizamos as seguintes etapas para analisar os resultados: uma leitura inicial que procurava entender a conexão entre as perguntas do questionário pré e pós-intervenção. Em seguida foi elaborado o quadro comparativo entre os questionários que permite observar as perguntas que avaliam conteúdos semelhantes (Quadro 1).

**QUADRO 1** - Perceptivas encontradas entre os questionários

CATEGORIA	PRÉ	PÓS
Experiência com a mecânica do RPG	5 e 6	11 e 14
Autorreflexão	7 e 8	5,6 e 9
Debates da educação sexual	9,10,11,12,13, 14,15,16,17 e 19	3 e 4
Gravidez	36,37,38 e 39	-
Planejamento familiar	18	-
Primeira relação sexual (ato sexual)	21,22,23, 24,25 e 26	-
Pressão social (ato sexual)	28,29,30,31,3 2,33,34 e 35	-
Prevenção	27 e 40	-
Bullying	47,48 e 49	10
Opiniões pessoais	-	2,11,12 e 16
Identidade de gênero + sexo biológico	41,45 e 46	-
Expressão de gênero + sexo biológico	42,43,44, 47 e 48	-

Fonte: Elaborada pelo autor, 2023.

## 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 4.1 Perfil discente

Ao todo 52 discentes da Escola Municipal do Ensino Fundamental Escriitora Lourdes Ramalho responderam aos questionários pré e pós teste. Os estudantes tinham idades entre 13 e 16 anos (Gráfico 1). Alguns alunos estão fora da faixa etária para uma turma do 9º ano, exemplo 16 anos.

**Gráfico 1** - Idade dos estudantes que participaram do jogo RPG- livro



**Fonte:** Elaborado pelo autor, 2023.

Tratando de um jogo sobre sexualidade, questionamos aos discentes a identificação com gênero para melhor analisar os possíveis comentários, a turma era parcialmente mista, o Mulher/Feminino (52%), seguida de Homem/Masculino (46%) e Bissexual (2%).

Uma vez que a intervenção aplicada é um RPG de aventura no formato livro jogo, é importante suscitar a discussão de que a leitura é fundamental para o desenvolvimento humano. É uma habilidade que deve ser desenvolvida desde a infância e se faz de diversas formas (Diniz, 2001). É a partir dela que as crianças aprendem a se expressar de acordo com as situações, já que por meio da leitura, é possível que a criança consiga desenvolver os aspectos intelectuais e afetivos de forma prazerosa e proveitosa.

Nossos dados sobre o hábito da leitura discente indicam que 46,2% afirmam ter gosto pela leitura, mesmo que seja apenas os livros da escola. A maioria, 58,8% afirmam que não possui o hábito de ler. Foi interessante notar que alguns dos estudantes que relataram não terem hábito da leitura tenham se interessado pelo formato de livro-jogo que apresentamos: “Gostei da forma que nossas escolhas interferem no decorrer da história” afirmou um dos Estudantes, evidenciando que a mecânica do jogo, ou seja, a possibilidade de tomada de decisão a partir da leitura e escolha do próximo passo, pode estimular a leitura. Nos RPG aventura-solo é comum a utilização de dados (numéricos, de seis ou mais faces) que são usados para testar as habilidades e a sorte dos personagens ao longo da aventura. No caso do RPG aplicado, foi retirada a aleatoriedade trazida pela sorte do dado, de modo que apenas a tomada de decisão influenciaria na continuidade do percurso na história.

Alguns estudantes afirmaram que aprenderam coisas que não sabiam e que gostaram dos conceitos/conteúdos abordados, que é um dos principais objetivos de um jogo educacional. Assim tendo novos conhecimentos de áreas ou conteúdos que nunca chegou a estudar ou debater em sala de aula, um indicativo de que o livro tem potencial de auxiliar no processo de aprendizagem. Ao questionarmos se os discentes já tiveram contato com essa modalidade, a grande maioria (67,3%) afirmou que nunca teve contato com esse tipo de jogo.

## 4.2 Resultados do pré-questionário

No Quadro 2, apresentamos as respostas discentes que participaram da intervenção com o jogo RPG-Livro para o pré-questionário.

**QUADRO 2** – Informações discentes do pré-questionário do jogo RPG-livro “Mais um nada comum dia na escola” (Lira; Smania-Marques, 2021).

Perguntas	Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Nem concordo e Nem discordo	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Sem resposta
Os debates de educação sexual ajudam os ouvintes a ter mais informações.	42%	25%	23%	2%	8%	-
Os debates de educação sexual dão espaço para o esclarecimento de dúvidas.	27%	46%	23%	0%	4%	-
Os debates de educação sexual ajudam na prevenção de infecções sexualmente transmissíveis.	46%	29%	2%	4%	13%	6%
Os debates de educação sexual ajudam a ter uma vida sexual saudável e responsável.	46%	27%	17%	4%	4%	2%
Os debates de educação sexual provêm informações de métodos contraceptivos.	19%	27%	27%	17%	8%	2%
Os debates de educação sexual provêm informações sobre rompimento de camisinhas.	25%	25%	25%	6%	17%	2%
Os debates de educação sexual provêm informações sobre o uso da pílula do dia seguinte	29%	29%	21%	13%	8%	-
Os debates de educação sexual provêm informações sobre testes de gravidez.	35%	33%	11%	13%	8%	-
Os debates de educação sexual são necessários para que adolescentes possam falar com profissionais sobre suas dúvidas e problemas relacionados com a sexualidade.	44%	34%	8%	2%	6%	6%
Para um planejamento familiar, ambos os indivíduos do casal devem partilhar responsabilidade.	44%	23%	13%	4%	10%	6%
Os debates de educação sexual devem ser abordados na escola.	44%	8%	17%	23%	2%	6%
Quase todos os jovens têm relações sexuais antes dos 18 anos.	36%	29%	17%	12%	6%	-
A primeira relação sexual de adolescentes acontece quando bebem muita bebida alcoólica.	12%	29%	17%	25%	15%	2%

Perguntas	Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Nem concordo e Nem discordo	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Sem resposta
A primeira relação sexual de adolescentes acontece quando arranjam um(a) namorado(a) mais velho(a).	11%	29%	25%	13%	22%	-
A primeira relação sexual de adolescentes acontece pois têm medo que o(a) parceiro(a) fique zangado.	46%	29%	2%	4%	13%	6%



A primeira relação sexual de adolescentes acontece pois têm medo que o(a) parceiro(a) o(a) abandone.	15%	27%	23%	19%	14%	2%
A primeira relação sexual de adolescentes acontece pois se sentem pressionados pelos colegas/amigos(a).	17%	15%	26%	15%	23%	4%
Não há uma idade própria para se iniciar a vida sexual.	21%	10%	23%	27%	17%	2%
Antes da colocação do preservativo deve-se verificar sempre o estado de conservação da embalagem, a validade e o controle de qualidade.	65%	11%	6%	8%	6%	4%
Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve RECUSAR.	56%	23%	8%	4%	7%	2%
Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve DIZER DE FORMA CLARA QUE NÃO ESTÁ INTERESSADA(O).	52%	30%	8%	6%	4%	-
Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve ACEITAR PARA NÃO A(O) PERDER.	2%	6%	11%	62%	13%	6%
Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve PEDIR RESPEITO PELA SUA DECISÃO.	63%	23%	10%	-	4%	-
Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve TERMINAR A RELAÇÃO.	28%	8%	27%	12%	25%	-
Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve PEDIR AJUDA AOS PAIS.	37%	35%	15%	7%	6%	-
Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve PEDIR AJUDA À ESCOLA.	11%	15%	25%	28%	19%	2%
Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve PEDIR AJUDA À UM PROFISSIONAL DA SAÚDE.	40%	25%	17%	6%	6%	6%
Se num casal a mulher engravidar, devem abortar.	5%	5%	15%	65%	10%	-
Se num casal a mulher engravidar, devem assumir o filho.	75%	19%	4%	2%	-	-
Uma mulher pode ficar grávida na primeira vez que tem relações sexuais.	37%	29%	11%	6%	15%	2%
Uma mulher pode ficar grávida mesmo que o rapaz não ejacule dentro da vagina.	19%	8%	29%	27%	7%	-
A pílula DO DIA SEGUINTE previne contra as infecções sexualmente transmissíveis (IST's).	17%	12%	39%	12%	8%	2%
Os órgãos genitais definem alguém como homem ou mulher.	23%	15%	17%	31%	10%	4%
A roupa define alguém como homem ou mulher.	6%	6%	8%	62%	10%	8%
<b>Perguntas</b>	<b>Concordo totalmente</b>	<b>Concordo parcialmente</b>	<b>Nem concordo e Nem discordo</b>	<b>Discordo totalmente</b>	<b>Discordo parcialmente</b>	<b>Sem resposta</b>

O uso de maquiagem define alguém como homem ou mulher.	4%	5%	15%	62%	10%	4%
A sociedade define qual o comportamento correto para ser homem ou mulher.	10%	14%	15%	48%	7%	6%
Cada pessoa deve identificar-se e aceitar-se como homem ou mulher independentemente dos órgãos sexuais com que nasce.	40%	19%	16%	15%	6%	4%
Cada pessoa deve identificar-se e aceitar-se como preferir independente da opinião de colegas, amigos(a) ou família.	44%	23%	10%	17%	2%	4%
Homens com comportamento afeminado devem relevar as brincadeiras/zoações dos colegas/amigos(a).	14%	10%	15%	35%	21%	5%
Mulheres com comportamento masculinizado devem relevar as brincadeiras/zoações dos colegas/amigos(a).	12%	15%	13%	46%	12%	2%
As brincadeiras, “zoeiras” e implicações de colegas/amigos(a) sobre escolha de gênero são apenas brincadeiras.	10%	2%	15%	46%	23%	4%

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Ao analisar as respostas do Quadro 2 é possível dar ênfase à algumas questões que abordam temas específicos no jogo, tais como a questão do gênero, em que 62% relataram que nenhum acessório, desde roupa, maquiagem e outros, não define a sexualidade de um indivíduo; e é possível observar a consciência que a maioria apresenta ao abordar as questões sobre gravidez – 75% citaram que ao engravidar o casal deve assumir o filho.

Outras questões serão aprofundadas ao compararmos as respostas dos questionários pré e pós jogo.

### 4.3 Resultados do pós-questionário

Ao término da aplicação dos pós-questionário filtramos as respostas e acrescentamos ao quadro 3. Apesar do questionário ser com perguntas abertas, a grande maioria das respostas foi com apenas uma palavra. Assim, o quadro aborda as devidas porcentagens das respostas que foram dadas nos formatos “sim”, “não” ou “não sei”, além de alguns comentários relatados por uma pequena quantidade dos estudantes.

**QUADRO 3** – Informações discentes do pós-questionário do jogo RPG-livro “Mais um nada comum dia na escola” (Lira; Smania-Marques, 2021).

Perguntas	Sim	Não	IGNORADO/NÃO OBTIDO/NÃO SABE	COMENTÁRIOS
Você torceu em algum momento por algum personagem?	67%	33%	-	-Dos que disseram sim, 22% se identificou com Rafa, 4% com Alissa, 4% com Lis e 4% com Thomas.

Você acredita que a Alissa agiu certo ao ter sua primeira relação sexual na situação apresentada no jogo? Poderia explicar seu motivo?	20%	66%	14%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Não, pois tem que falar com pessoas mais experientes.</li> <li>- Sim, utilizou de métodos de segurança, mas deveria se informar mais.</li> </ul>
Você acredita que se a Alissa tivesse tido mais informação sobre o assunto, essa confusão não teria acontecido?	96%	-	4%	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Com certeza, quanto mais conhecimento melhor. - Sim se ela tivesse mais informação não teria passado por esse confusão.</li> <li>- Sim, pois informação previne muitas situações.</li> </ul>
Você tomaria a mesma decisão que a Alissa de não conversar primeiro com o Tomás? Poderia explicar seu motivo?	26%	70%	4%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sim, porque ele falou que ficaria do lado dela a todo momento.</li> <li>- Não, acho que ela deveria falar primeiro com ele. - Não ela era pra conversar com o namorado dela</li> </ul>
Você achou exagerada a forma como o Rafa reagiu à notícia da Alissa? Se sim, em que sentido?	30%	61%	10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Não, pois ela se preocupou com sua amiga.</li> <li>-Não, em 2 meses de namoro perdeu a virgindade cedo, qualquer um teria essa reação</li> <li>- Não, por que ela é sua amiga e ele não esperaria isto dela</li> </ul>
Você tentaria achar alguma solução para o problema da Alissa sem conversar com ninguém? Poderia explicar seu motivo?	43%	54%	3%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Talvez, mas se não soubesse optaria por uma ajuda profissional. - não porque eu não iria conseguir resolver o problema sozinha sem saber de todas as informações.</li> <li>- Mais ou menos, um pouco sim, primeiro iria pedir ajuda, Help</li> </ul>
Você tomaria a mesma decisão que o Rafa quando ele resolveu falar com a prof. de Biologia? Poderia explicar seu motivo?	79%	15%	6%	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sim, porque a professora iria saber de todas as informações e falar o que ela poderia fazer.</li> <li>- Sim ela é professora e entende o assunto.</li> </ul>

Você tomaria a mesma decisão que o Rafa quando ele resolveu falar com a psicóloga de plantão? Poderia explicar seu motivo?	73%	21%	6%	- Acho que sim talvez ela me entenderia melhor
O que você pôde concluir sobre a personagem Ashley e seu comportamento com o Rafa?	4%	72%	24%	- Ela tinha que parar de fazer bullying. -Legal - A personagem Ashley cometeu um grande erro por a parte que ela fez bullying com as alunas e foi a fofoqueira.
Em qual final da estória você chegou? O que aconteceu?	5%	91%	4%	- No final ruim, aconteceu que ele tomou o caminho errado. - No final bom, onde as coisas dão certo. Ir o psicólogo. - Onde Rafa não opta por sua amizade. Nesse final, Rafa inicia ajudando Lis. Porém se distancia dela depois.
Você se identificou com algum personagem? Se sim, qual?	32%	64%	4%	- Alissa por ter pouco amigos. - sim em Tomás por que ele soube o que fazer, não precisa criar mil paranoias na cabeça. - Com o Rafa, porque ele quer ajudar quem ama.
Como foi sua experiência enquanto leitor?	66%	4%	30%	- Adorei a estória, mas achei os personagens muito burros! - Não me interessou porque eu não gosto de conversar ou debater sobre esse assunto. - Gostei da forma que nossas escolhas interferem no decorrer da estória
Você sentiu vontade de continuar a jogar? Poderia explicar seu motivo?	70%	24%	6%	- Por curiosidade saber qual seria o final onde eles vencem. - Senti, inclusive vou ler o png
Você recomendaria o jogo para um amigo?	84%	10%	6%	- Acho que sim pois tem assuntos interessantes. - só pra quem gosta desse tipo de jogo.

Como você se sentiu ao terminar o livro? O que te levou a se sentir assim?	38%	26%	36%	- Eu me senti normal uai, é normal criar mil paranóias na cabeça. eu acho. - Que nos fizemos as escolhas erradas, porque no final acabou a amizade. - Satisfeito com o aprendizado. -: )
--	-----	-----	-----	--

Fonte: Elaborada pelo autor, 2023.

Por mais que as questões solicitem comentários das partes dos discentes, a grande maioria apenas respondeu como sim ou não as questões do pós-questionário, mesmo assim, não afetaram em nossa avaliação sobre a perspectiva de utilizar jogos em sala de aula como um meio de auxiliar na aprendizagem discente.

Analisando brevemente a tabela podemos listar várias respostas citando que as informações sobre sexualidade são cruciais para tomadas de decisão, principalmente no início da vida sexual retratada no jogo. Além disso, discentes demonstram muitas reações positivas em relação ao jogo e a temática trabalhada nele, inferindo que as mudanças feitas no primeiro protótipo foram essenciais para o entendimento do público-alvo.

As respostas dos comentários do quadro anterior (Quadro 3) foram categorizadas segundo Laurence Bardin (1971) para auxiliar nas escolhas das unidades de contagem e conseqüentemente a escolha de categorias (Quadro 4). O quadro 4 retrata pré-categorias citadas através das respostas discentes. Não são todas as perguntas que foram pré-categorizadas, pois algumas só tiveram sim ou não respondidos.

**QUADRO 4** – Pré-categorias das perceptivas discentes acerca da percepção da sexualidade e após a experiência com o livro-jogo “Mais um nada comum dia na escola” (Lira; Smania-Marques, 2021)

PERGUNTA	PRÉ CATEGORIA	EXEMPLOS
Você acredita que a Alissa agiu certo ao ter sua primeira relação sexual na situação apresentada no jogo? Poderia explicar seu motivo?	INFORMAÇÃO SOBRE RELAÇÃO SEXUAL	- Acho que ela deveria ter se informado mais. - Sim, utilizou de métodos de segurança, mas deveria se informar mais.
	IDADE	-Não porque ela é muito nova
	INFORMAÇÃO SOBRE PRESERVATIVO	-não, por que ela deveria ver o jeito de como estava a camisinha antes pra depois fazer
	DEVE SEGUIR O DESEJO	-Sim, se isso era vontade dela
	TEMPO DE RELAÇÃO	-Não, pois eles tinham apenas dois meses dele relacionamento
Você acredita que se a Alissa tivesse tido mais informação	NÍVEL EXPERIÊNCIA	-Sim, pois ela ia ter experiência

sobre o assunto, essa confusão não teria acontecido?	INFORMAÇÃO É IMPORTANTE	Com certeza, quanto mais conhecimento melhor.
	-INFORMAÇÃO PERMITE PREVINIR SITUAÇÕES	Sim, pois informação previne muitas situações
	INFORMAÇÃO PROMOVE CUIDADO/PRECAUÇÃO	- Sim, porque ela teria mais cuidado. - Sim, por quê ela teria mais precaução
Você tomaria a mesma decisão que a Alissa de não conversar primeiro com o Tomás? Poderia explicar seu motivo?	PRIORIZAR TROCA COM AMIGOS	-Sim por que precisa falar com os amigos - Sim, conversaria com minha amiga
	PRIORIZAR TROCA COM PARCEIRO/A	- Não ela era pra conversar com o namorado dela - Não, já que ele era o parceiro dela
	PRIORIZAR TROCA COM PARCEIRO/A/ PARCEIRO/A SINALIZA APOIO	-Sim, porque ele falou que ficaria do lado dela a todo momento

PERGUNTA	PRÉ CATEGORIA	EXEMPLOS
Você achou exagerada a forma como o Rafa reagiu à notícia da Alissa? Se sim, em que sentido?	REAÇÃO INVASIVA	-Sim, entrou em muito detalhes
	REAÇÃO PREOCUPADA	- Não, pois ele ficou com medo da amiga ter pego alguma doença
	OPINIÃO COM INFORMAÇÃO BIOLÓGICA EQUIVOCADA	-sim, pois não tem como fica grávida em um só dia.
	REAÇÃO QUE GERA NERVOSISMO	-Um pouco, pois ele deixou ela mais nervosa
	FALTA DE ACOLHIMENTO	-Sim, poderia ter ajudado mais ela.
	REAÇÃO COM MUITO ESPANTO	- Não, porque a pessoa geralmente surta no momento - Não, ele estava apenas alertando ela
	REAÇÃO EMBASADA EM CONHECIMENTO	-Não, pois ele tem mais conhecimento sobre o assunto.
	COMPORTAMENTO ADOLESCENTE	-Não pois poderia acontecer com qualquer pessoa - Sim, porque isso é normal da adolescência
Você tentaria achar alguma solução para o problema da Alissa sem conversar com	OPTARIA POR AJUDA - PROFISSIONAL	- Talvez, mas se não soubesse optaria por uma ajuda profissional.

ninguém? Poderia explicar seu motivo?	PROCURAR INFORMAÇÃO SEGUIDA DE PROCURA POR AJUDA	-Primeiramente, pesquisaria sobre o ocorrido, depois procuraria ajuda.
	FALTA DE INFORMAÇÃO	- não porque eu não iria conseguir resolver o problema sozinha sem saber de todas as informações
	OPTARIA POR AJUDA	- Conversar com pessoas responsáveis - Não quando mais ajuda melhor -Mais ou menos, um pouco sim, primeiro iria pedir ajuda, Help
	USARIA OS PRÓPRIOS CONHECIMENTOS PRÉVIOS	-Sim, esperar a menstruação
Você tomaria a mesma decisão que o Rafa quando ele resolveu falar com a prof. de Biologia? Poderia explicar seu motivo?	PROFESSORA COMO SINÔNIO DE CONHECIMENTO	- Sim, porque a professora iria saber de todas as informações e falar o que ela poderia fazer - Sim ela é professora e entende o assunto
Ashley e seu comportamento com o Rafa?	SENSAÇÃO NEGATIVA DA PERSONAGEM	- Eu não gosto de pessoas como a Ashley - Ela é uma pessoa horrível e seu comportamento também
	BULLYING NÃO DEVE SER PRATICADO	-Ela tinha que parar de fazer bullying
	RELACIONA O MAL COMPORTAMENTO COM PROBLEMAS FAMILIARES	-Ashley provavelmente tem problemas familiares.
	SENSAÇÃO POSITIVA DA PERSONAGEM	- Legal
	SENSAÇÃO NEGATIVA DA PERSONAGEM/HOMOFÓBICA	-Foqueira e meio homofóbica
Como foi sua experiência enquanto leitor?	REAÇÃO POSITIVA	- Feliz com o aprendizado - Eu achei muito interessante a estória me prendeu muito. - Gostei da forma que nossas escolhas interferem no decorrer da estória
	REAÇÃO NEGATIVA	- Não me interessou porque eu não gosto de conversar ou debater sobre esse assunto

Como você se sentiu ao terminar o livro? O que te levou a se sentir assim?	CHATEAÇÃO PORQUE NÃO CHEGOU NO FINAL QUE ESPERAVA	- Que nos fizemos as escolhas erradas, porque no final acabou a amizade - Um pouco triste pois perdemos
	PARANÓICA	- Eu me senti normal uai, é normal criar mil paranóias na cabeça. eu acho.
	SATISFAÇÃO COM A LONGA DURAÇÃO	- Bom pois é muito longa
	SATISFAÇÃO	-Feliz, por que deu tudo certo - Eu fiquei um pouco boa/bem, até que foi bom um pouco quando termina

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Para Bardin (2011), as categorias devem possuir certas propriedades, como: exclusão Mútuo: Cada elemento só pode existir dentro de classe de homogeneidade, ou seja, deve conter apenas uma categoria na análise, se houver diferentes categorias de análise devem ser destinadas a subcategorias. Utilizando a metodologia fica mais fácil a abordagem e leitura dos dados levantados para conclusão da pesquisa.

#### 4.4 Principais evidências da potencialidade pedagógica do jogo

O nosso questionário abordou uma categoria geral: **Educação sexual** e dentro deste tema categorias foram criadas (Quadro 1). As categorias foram selecionadas de acordo com os cenários encontrados na narrativa do jogo comparados com as perguntas presentes nos questionários para realizar comparações pós jogo. Ao fazermos a comparação buscando reunir pontos convergentes entre os questionários pré e pós, pudemos identificar uma ausência de correlações dos questionários em algumas categorias (Quadro 1). Isso nos aponta que há uma necessidade em reformular estes instrumentos para que a avaliação futura do jogo possa demonstrar seu real potencial enquanto ferramenta auxiliadora dos processos de ensino e aprendizagem, mas mesmo com as pequenas mudanças já realizadas nos protótipos foi possível observar uma potencialidade significativa através das respostas e comentários dos estudantes sobre a utilização do jogo como método de trabalhar assuntos mais delicados como a questão do tabu sobre a sexualidade os discente se sentiram satisfeito na forma que foi utilizado para aborda a temática.

Os debates sobre educação sexual em sala de aula de acordo com os discentes são escassos. Cerca de 70% dos estudantes no pré-questionário nunca debateram sobre o tema e o restante afirma já discutiu apenas nas aulas de ciências. Foi possível analisar que ao que se espera em relação aos parâmetros exigidos pela BNCC e os PCNs sobre educação sexual, estes estudantes ainda não estão sequer familiarizados com termos gerais, tais como o que é um contraceptivo, o que define ser hetero ou homo, ou que é o gênero. Seria importante o acréscimo de discussões gerais sobre palavras “simples” abordadas no livro para facilitar o entendimento dos estudantes.



O jogo especificou situações que envolveram a ausência de informações para alguns adolescentes, a Alissa (personagem do jogo), que já iniciou sua vida sexual sem as informações básicas e suficientes para isso, fez com que os jogadores demonstrassem insatisfação. No questionário pós podemos observar tal insatisfação e confirmando em uma grande quantidade de respostas que a informação sempre é essencial para evitar futuras confusões. Além disso, procurar pessoas de confiança e que tenha um pouco de experiência, podem auxiliar e sanar dúvidas. Podemos observar ao analisar todos os questionários a importância de os adolescentes possuírem acesso à educação sexual nas escolas, sendo um processo planejado e organizado visando conhecimento e reflexão exigindo nas habilidades da BNCC. É importante destacar que poucos dias antes de começarmos as aplicações do RPG, a turma do 9 Ano A, teve contato com palestras sobre sexualidade com estudantes de enfermagem. Outra observação relevante é que observamos que durante a aplicação, muitos alunos não entendiam algumas palavras do questionário: como contraceptivo, ser hetero, ou gênero.

A personagem Alissa ao ter a sua primeira relação sexual ficou muito assustada com receio de ter engravidado, mas por qual razão ela fez isso tendo pouca ou nenhuma informação? Segundo Bozon, 2004, é notável que as relações sexuais não acontecem mais após o casamento, como eram feitas antigamente e sim por uma forma de manter o relacionamento na maioria dos casos. Muitos jovens se sentem estimulados a praticar os atos por pressão social (grupos de amigos), eles não querem se sentir excluídos, citados por alguns estudantes nos questionários. A falta de informação pode ocasionar vários problemas após o ato, principalmente na questão de pouca informação do uso de métodos anticoncepcionais que pode acarretar que a fato da mulher engravide.

A gravidez na adolescência é uma realidade que convida à reflexão sobre o assunto para tentar compreendê-lo e, a partir desse entendimento, propor formas de lidar com ela (Dias, 2010). Após o levantamento dos tópicos podemos observar que faltou questões nos pós para correlacionar os questionários e assim discutir sobre o tópico, mas apenas com o pré podemos observar uma porcentagem bastante heterogênea entre as alternativas que abordam o tema, algo que precisa ser discutido para auxiliar os (as) discentes a compreender a gravidez em questão social. A questão do aborto foi trazida nos questionários por alguns estudantes, onde uma parcela apoiava o aborto se a mulher engravidar por desleixo do casal, poderiam abortar.

Sabemos que nas aulas de biologia estudam-se os métodos anticoncepcionais, mas seria precisa debates a mais, afinal, alguns alunos correlacionam só a camisinha masculina para evitar a gravidez, esquecendo as doenças sexualmente transmissíveis. Além disso, algumas alunas durante a aplicação do jogo demonstraram muita curiosidade sobre métodos contraceptivos, e mesmo ainda tendo terminado o momento de aplicação e não era o momento debate, elas vieram tirar dúvidas sobre o uso de camisinha, anticoncepcional, pílula e injeção. Vale ressaltar que o tema prevenção e transmissão de DSTs ficaram escassos entre os questionários, segundo a autora Fleuriane Lira, no novo protótipo já está sendo trabalhado com acréscimos abordando as respectivas temáticas. Foi relatado por uma das validadoras a importância de se detalhar mais os objetivos temáticos, e foi visível na hora da aplicação e debate pós-jogo.

Uma outra categoria levantada no RPG é a questão do gênero. Para as pessoas homofóbicas se dá como sexo biológico é de que “nasce homem é homem, nasce mulher é mulher”, no sentido de que nem a cirurgia mudaria “o que Deus fez”. E foi possível observar a reação de alguns alunos (repulsa), como comentários de “nojo” e “eca” no momento da aplicação do RPG, onde Rafa falava sobre sua sexualidade com a psicóloga.

No jogo é contada em uma das histórias o dia a dia do Rafa que começou a se sentir mais seguro com a sua sexualidade após um passeio em um parque de diversões, ao se apaixonar por um rapaz ali presente. O nosso questionário abordou algumas questões para entender um pouco o que os adolescentes achavam e viam da situação do gênero a ser discutido em sala de aula. O pré-questionário abordou questões como (i) A roupa define alguém como homem ou mulher? (ii) O uso de maquiagem define alguém como homem ou mulher? (iii) A sociedade define qual o comportamento correto para ser homem ou mulher? Em ambas as perguntas pudemos observar que mais de 60% dos estudantes marcaram as alternativas discordando do questionário. Pela ausência de perguntas sobre gênero no pós-questionário ficou difícil correlacionar e descobrir os motivos dos estudantes em marcar as respectivas alternativas. Por isso o livro segue em construção no mestrado para que os debates de gênero se tornem mais visíveis, pois é comum serem feitos vários testes com os jogos para eles chegarem a um resultado satisfatório.

Em um dos caminhos no RPG escolhidos pelos estudantes podemos encontrar uma personagem a Ashley que pratica *bullying* com o Rafa. Ficamos cientes que a personagem deve aparecer em todos os caminhos, iremos reformular. O *bullying* é caracterizado pela ocorrência de ações agressivas, intencionais, repetitivas e desmotivadas eles parecem causar dor, angústia ou intimidação (Fante, 2005).

No pré questionário relacionamos as seguintes perguntas para ter uma ideia da posição dos alunos sobre situações que podem acarretar o *bullying*. (i): Homens com comportamento afeminado devem relevar as brincadeiras/zoações dos colegas? (ii)

Mulheres com comportamentos masculinizados devem relevar as brincadeiras/zoações dos colegas? (iii) As brincadeiras, “zoeiras” e implicações de colegas sobre escolha de gênero são apenas brincadeiras. Os (as) discentes em uma pequena maioria discordaram das alternativas.

No questionário pós, surgiu uma única questão que evidencia a posição dos (as) discentes sobre o *bullying* de acordo com o ocorrido ao Rafa (i): O que você pôde concluir sobre a personagem Ashley e seu comportamento com o Rafa? Vários discentes abordaram o adjetivo “escrota” para retratar a Ashley, como teve casos de alunos elogiarem a ação da praticante, mas teve comentários que são importantes de especificar no trabalho, uma estudante relatou a prática do *bullying* com problemas familiares.

Bower, 2010 relata um dos grandes fatores está relacionado na maneira como as pessoas são tratadas em casa, ou seja, a relação com a família (Bowes et al., 2010). Assim, é entendido que ao ter problemas em casa, os (as) praticantes tentam extravasar ou até chamar atenção ao praticar o *bullying* com outras pessoas. A ausência de mais questões para ser correlacionadas a temática será essencial e acrescentadas nas próximas versões do jogo.

O jogo tem um grande potencial educacional para ser aceito quando aplicado em sala de aula como uma forma de abordar temas bastante delicados, já que ao final das nossas análises, identificamos a grande satisfação de estudantes sobre a abordagem dos conteúdos trabalhados no jogo. Podemos observar, por exemplo, no pós-questionário a satisfação discente com os objetivos do jogo, em que 80% querem continuar jogando e recomendam para amigos, vizinhos e familiares, por ter assuntos interessantes (Quadro 4). O público-alvo se conectou com a história ao término do jogo de acordo com suas tomadas de decisões. Por exemplo, algumas pessoas detestaram o fato de ter perdido, outras se sentiram incríveis, amaram por chegar no final desejado (Quadro 4). Muitos estudantes solicitaram a continuação do enredo, mas o propósito do jogo não é ter um enredo de cada personagem dando um fim, afinal, o jogo acontece apenas em um único dia letivo em uma escola.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio das análises entre os questionários e os debates foi possível identificar a potencialidade pedagógica do jogo para auxiliar na aprendizagem sobre sexualidade em sala de aula, comparando com as primeiras avaliações comentadas pelos avaliadores do primeiro protótipo. Vale ressaltar que a forma da aplicação desta avaliação em grupo pode ser analisada para realizar novos testes. As mudanças citadas, principalmente em relação ao nome do personagem Rafa, e retratar o dia a dia em uma escola pública brasileira foram significativas, pois nenhum estudante ficou confuso em relação ao gênero do Rafa e sim ficaram abismados ao descobrirem durante o caminho do jogo que se tratava de uma pessoa que estava começando a descobrir a sua sexualidade.

Podemos afirmar que o jogo conseguiu segurar a atenção e curiosidade discente por um tema pouco debatido em sala de aula e em ambientes familiares, os fazendo refletirem sobre a importância dos temas como a gravidez, uso de preservativos, mesmo que escasso no protótipo do jogo fazendo procurarem informações e debateram sobre os métodos de prevenção. Além disso foi observado a aproximação dos alunos para ajudarem a decidir e prosseguir nos caminhos do jogo e conseguiram debater sobre uma temática delicada no ambiente escolar.

Analisamos a ausência de alguns pontos que interligam os questionários, como a ação de alguns personagens no enredo do jogo. Como no caso, da personagem Ashley que apareceu em apenas um dos caminhos propostos no RPG, fazendo assim, poucas pessoas saberem sobre ela e trabalhar o ato sobre *Bullying* e LGBTfobia em debates na sala de aula. É eficiente abordar ainda mais a personagem em outros caminhos do jogo, já que foi possível analisar uma grande quantidade de reações negativas por causa da prática do *Bullying*, e ainda, teve casos de estudantes que nem a encontraram pois ela só aparece em um caminho específico, como também, aumentar e retratar pontos como métodos de prevenção e DST's em caminhos no Livro-RPG.

Os questionários precisam seguir um padrão de acordo com as categorias identificadas entre eles, para poder conectar perguntas do pré e pós questionário. Podendo ser utilizado o quadro 1 para reformular os questionários de acordo com as categorias alegadas entre eles. Além disso, utilizar palavras e termos mais comuns para o público-alvo, mesmo que não tenha sido relatado na primeira avaliação,

podendo relacionar com o nível dos avaliadores, estudantes da rede pública não têm tanto contato com o tema trabalhado.

Conseguimos alcançar a meta com o teste realizado neste artigo que foi identificar a potencialidade pedagógica do jogo com o público-alvo, mas deve ser observado a forma de aplicação e como poderá ser ajustada no próximo protótipo. Assim, os resultados e as discussões desta pesquisa servirão de base para a reformulação do questionário e de alguns pontos no texto base do jogo. Além disso, este trabalho pode auxiliar em futuras pesquisas que pretendam utilizar o modelo do RPG- livro em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA SA, et al. Orientação sexual nas escolas: fato ou anseio? Revista Gaúcha de Enfermagem, 2011.

ALTMANN, H.A. sexualidade adolescente como foco de investimento político-social. Educação em Revista, n. 46, p. 287-310, 2007.

Bardin, L. (1979). Análise de conteúdo. São Paulo, SP: Edições 70.

BINI, M. B. Pesquisar é construir argumentos: um caminho para a superação. In GALIAZZI et al. Construção Curricular em Rede na Educação em Ciências: uma aposta de pesquisa na sala de aula. Ijuí: Ed. Unijuí, 2007.

BOWES, L., ARSENEAULT, L., MAUGHAN, B., TAYLOR, A., CASPI, A., & MOFFITT, T. E. School, neighborhood, and family factors are associated with children's bullying involvement: A nationally representative longitudinal study.

**Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry**, 48(5), 545-553, 2009;

BOZON, Michel. "A nova normatividade das condutas sexuais ou a dificuldade de dar coerência a experiências íntimas". In: HEILBORN, Maria Luíza (Org.). Família e sexualidade. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2004. p. 119-153.

BRASIL. 2015. Nota Técnica n. 24/2015. Brasília: Ministério da Educação.

BRASIL. 2016. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Segunda versão revista. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2016.

BRASIL. 2001. Parâmetros curriculares nacionais: pluralidade cultural: orientação sexual. 3ª ed. Brasília: Ministério da Educação.

CARDOSO FA, et al. Uma análise dos PCN Orientação Sexual dezoito anos depois. Cadernos de Pesquisa: pensamentos educacionais, 2016.

CARVALHO, D. R. F., As ações lúdicas e as práticas pedagógicas nas experiências infantis: tecendo saberes e fazeres de educadores (as) de crianças pequenas. 2021.

201 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2021.

DIAS, A.C.G.; Gravidez na adolescência: um olhar sobre um fenômeno complexo. **Paideia**, jan.-abr. 2010, Vol. 20, No. 45, 123-131 Disponível em: [URL:www.scielo.br/j/paideia/a/nFLk3nXXXsjWvSBndk6W5Ff/?format=pdf&lang=pt](http://www.scielo.br/j/paideia/a/nFLk3nXXXsjWvSBndk6W5Ff/?format=pdf&lang=pt) ed. São Paulo: Cortez, 2010.  
escolas e educar para a paz (2a ed). Campinas, SP: **Veros Editora**, 2005

FANTE, C., Fenômeno Bullying: Como prevenir a violência nas <https://doi.org/10.3917/161.0007>.

FOUCAULT, M. História da sexualidade I: A vontade de saber. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque, J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro, Edições Graal, 1988.

GEMIGNANI, Tereza Aparecida Asta; GEMIGNANI, Daniel. Meio ambiente de trabalho: precaução e prevenção, princípios norteadores de um novo padrão normativo. Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 3. Região. Belo Horizonte, v. 54, n. 84, p. 199-217, jul./dez. 2011.

LIRA, F. D., & SMANIA-MARQUES, R. (2021). Mais um nada comum dia na escola: um jogo educacional complexo no estilo RPG de aventura para tratar o tema sexualidade. **Investigações Em Ensino De Ciências**, 26(2), 290–312. <https://doi.org/10.22600/1518-8795.ienci2021v26n2p29>.

MEYNCKENS-FOUREZ, M., Changement de direction dans une institution ou au sein d'une equipe: enjeux et souffrances. **Thérapie Familiale**, v. 37, p. 7-25, 2016

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). Relatório Mundial da Saúde. Saúde mental: nova concepção, nova esperança. Lisboa: Climepsi, 2001. 207 p.

ORLICK, T. Vencer por meio da cooperação: insanidade competitiva - alternativas cooperativas, 1978).

PIMENTA, S. G.; ANASTASIOU, L. G. C. Docência no ensino superior. 4.

RAYMENTE, T. 99 Calamidades Em Sala de Aula e Como Evita-las. **Editora sbs**, ano: 2008.

ROSEMAR. R. Trabalho docente: dificuldades apontadas pelos professores no uso das tecnologias. **VII Encontro de pesquisa em educação**, 2013.

SANTOS, J. A violência na escola: conflitualidade social e ações civilizatórias, 2001  
SANTOS, L. Vivências acadêmicas e rendimento escolar: estudo com alunos universitários do 1º ano. Dissertação de mestrado, 2000.

SANTOS, R. B. O. .; OLIVEIRA, H. C. de; CARVALHO, J. de J.; JORGE, R. S. .;

GUIMARÃES, E. O. .; CUNHA, I. M. da S. .; FURTUNATO, K. V. .; QUEIROZ, N. R. de .; SILVA, K. S. B. da. The importance of reading in the classroom. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 4, p. e33510414129, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i4.14129.

SANTOS, W. Educação científica na perspectiva de letramento como prática social: funções, princípios e desafios. **Rev. Bras. Educ.** v. 12, n. 36, 2007  
<https://doi.org/10.1590/S1413-24782007000300007>

SHIMAMOTO, D.F. As representações sociais dos professores sobre corpo humano e suas repercussões no ensino de ciências naturais. 2004. Tese (Doutorado em Educação) –Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2004.

SILVA, C.S.F.; BRANCALEONI, A.P.L.; OLIVEIRA, R.R. Base Nacional Comum Curricular e diversidade sexual e de gênero: (des)caracterizações. *Revista IberoAmericana de Estudos em Educação*, v. 14, n. 2, p. 1538-1555, 2019.

SMOLE & DINIZ. (2001) Literatura portuguesa escola Navarro. In AVANCI, Barbara Soares; CAROLINDO, Fabiano Mizael; GOES, Fernanda Garcia Bezerra and CRUZ

NETTO, Nina Paula **Esc. Anna Nery**[online]. 2009, vol.13, n.4, pp.708716. ISSN 1414-8145. <https://doi.org/10.1590/S1414-81452009000400004>.

TORRES, L. Cultura organizacional em contexto educativo: sedimentos culturais e processos de construção do simbólico numa Escola Secundária. 2003.

VALENTE, J. Pesquisa, comunicação e aprendizagem com o computador, 2005.

VALLI, L., *Reflective Teacher Education: Cases and Critiques*. Albany, NY: State University of New York, 1992.

VONK, R., Negativity and potency effects in impression formation [hjhgsd]. **European Journal of Social Psychology**, v. 26, n 6, p. 851–865.  
[https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1099-0992\(199611\)26:6<851::AID-EJSP790>3.0.CO;2-9](https://doi.org/10.1002/(SICI)1099-0992(199611)26:6<851::AID-EJSP790>3.0.CO;2-9). 1996

WAJSKOP, Gisela. O brincar na Educação infantil. **Cad. Pesq.**, São Paulo, n. 92, fev. p. 62-69, 1995;

### ANEXO A - QUESTIONÁRIO PRÉ-JOGO

Número	Perguntas
1	Qual o seu nome?
2	Qual a sua idade?
3	Qual ano escolar você está cursando?
4	Com qual gênero você se identifica?
5	Você tem o hábito de ler?
6	Você já teve contato com algum jogo de RPG?

<b>7</b>	Você já debateu/refletiu sobre gênero e sexualidade durante sua vida?
<b>8</b>	Você já debateu/refletiu sobre gênero e sexualidade em alguma aula? Qual?
<b>9</b>	Os debates de educação sexual ajudam os ouvintes a ter mais informações.
<b>10</b>	Os debates de educação sexual dão espaço para o esclarecimento de dúvidas.
<b>11</b>	Os debates de educação sexual ajudam na prevenção de infecções sexualmente transmissíveis.
<b>12</b>	Os debates de educação sexual ajudam a ter uma vida sexual saudável e responsável.
<b>13</b>	Os debates de educação sexual provêm informações de métodos contraceptivos.
<b>14</b>	Os debates de educação sexual provêm informações sobre rompimento de camisinhas.
<b>15</b>	Os debates de educação sexual provêm informações sobre o uso da pílula do dia seguinte.
<b>16</b>	Os debates de educação sexual provêm informações sobre testes de gravidez.
<b>17</b>	Os debates de educação sexual são necessários para que adolescentes possam falar com profissionais sobre suas dúvidas e problemas relacionados com a sexualidade.
<b>18</b>	Para um planejamento familiar, ambos os indivíduos do casal devem partilhar responsabilidade.
<b>19</b>	Os debates de educação sexual devem ser abordados na escola.
<b>20</b>	Quase todos os jovens têm relações sexuais antes dos 18 anos.
<b>21</b>	A primeira relação sexual de adolescentes acontece quando bebem muita bebida alcoólica.
<b>22</b>	A primeira relação sexual de adolescentes acontece quando arranjam um(a) namorado(a) mais velho(a).
<b>23</b>	A primeira relação sexual de adolescentes acontece pois têm medo que o(a) parceiro(a) fique zangado.
<b>24</b>	A primeira relação sexual de adolescentes acontece pois têm medo de que o(a) parceiro(a) o(a) abandone.
<b>25</b>	A primeira relação sexual de adolescentes acontece pois se sentem pressionados pelos colegas/amigos(a).
<b>26</b>	Não há uma idade própria para se iniciar a vida sexual.
<b>27</b>	Antes da colocação do preservativo deve-se verificar sempre o estado de conservação da embalagem, a validade e o controle de qualidade.
<b>28</b>	Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve RECUSAR.
<b>29</b>	Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve DIZER DE FORMA CLARA QUE NÃO ESTÁ INTERESSADA(O).
<b>30</b>	Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve ACEITAR PARA NÃO A(O) PERDER.
<b>31</b>	Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve PEDIR RESPEITO PELA SUA DECISÃO.
<b>32</b>	Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve TERMINAR A RELAÇÃO.
<b>33</b>	Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve PEDIR AJUDA AOS PAIS.
<b>34</b>	Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve PEDIR AJUDA À ESCOLA.
<b>35</b>	Num casal, se uma das pessoas tentar pressionar a ter relações sexuais e a outra não quiser, esta deve PEDIR AJUDA À UM PROFISSIONAL DA SAÚDE.
<b>36</b>	Se num casal a mulher engravidar, devem abortar.
<b>37</b>	Se num casal a mulher engravidar, devem assumir o filho.
<b>38</b>	Uma mulher pode ficar grávida na primeira vez que tem relações sexuais.
<b>39</b>	Uma mulher pode ficar grávida mesmo que o rapaz não ejacule dentro da vagina.

40	A pílula DO DIA SEGUINTE previne contra as infecções sexualmente transmissíveis (IST's).
41	Os órgãos genitais definem alguém como homem ou mulher.
42	A roupa define alguém como homem ou mulher.
43	O uso de maquiagem define alguém como homem ou mulher.
44	A sociedade define qual o comportamento correto para ser homem ou mulher.
45	Cada pessoa deve identificar-se e aceitar-se como homem ou mulher independentemente dos órgãos sexuais com que nasce.
46	Cada pessoa deve identificar-se e aceitar-se como preferir independente da opinião de colegas, amigos(a) ou família.
47	Homens com comportamento afeminado devem relevar as brincadeiras/zoações dos colegas/amigos(a).
48	Mulheres com comportamento masculinizado devem relevar as brincadeiras/zoações dos colegas/amigos(a).
49	As brincadeiras, "zoeiras" e implicações de colegas/amigos(a) sobre escolha de gênero são apenas brincadeiras.
50	Há algum comentário, crítica, adendo que você gostaria de deixar em relação às suas respostas acima?

## ANEXO B - QUESTIONÁRIO PÓS- JOGO

Número	Perguntas
1	Qual seu nome?
2	Você torceu em algum momento por algum personagem?
3	Você acredita que a Alissa agiu certo ao ter sua primeira relação sexual na situação apresentada no jogo? Poderia explicar seu motivo?
4	Você acredita que se a Alissa tivesse tido mais informação sobre o assunto, essa confusão não teria acontecido?
5	Você tomaria a mesma decisão que a Alissa de não conversar primeiro com o Tomás? Poderia explicar seu motivo?
6	Você achou exagerada a forma como o Rafa reagiu à notícia da Alissa? Se sim, em que sentido?
7	Você tentaria achar alguma solução para o problema da Alissa sem conversar com ninguém? Poderia explicar seu motivo?
8	Você tomaria a mesma decisão que o Rafa quando ele resolveu falar com a prof. de Biologia? Poderia explicar seu motivo?
9	Você tomaria a mesma decisão que o Rafa quando ele resolveu falar com a psicóloga de plantão? Poderia explicar seu motivo?
10	O que você pôde concluir sobre a personagem Ashley e seu comportamento com o Rafa?
11	Em qual final da estória você chegou? O que aconteceu?
12	Você se identificou com algum personagem? Se sim, qual?
13	Como foi sua experiência enquanto leitor?
14	Você sentiu vontade de continuar a jogar? Poderia explicar seu motivo?
15	Você recomendaria o jogo para um amigo?
16	Como você se sentiu ao terminar o livro? O que te levou a se sentir assim?