



**V ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE  
CIÊNCIAS DA SAÚDE E DO AMBIENTE**  
Universidade Federal Fluminense  
15 a 18 de maio de 2018

**MOSTRA DE PRODUTOS DO V ENCIÊNCIAS/2018**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E DA NATUREZA**  
**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE**

**TÍTULO DO PRODUTO: “Trilha da Sexualidade”: um jogo didático como ferramenta auxiliar na abordagem de temas relacionados à Educação Sexual, no Ensino Médio.**

**AUTORES:** Márcia Graminho Fonseca Braz e Barros<sup>1</sup>, Jean Carlos Miranda<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino, Instituto do Noroeste Fluminense de Educação Superior, Universidade Federal Fluminense, Campus Santo Antônio de Pádua, CEP: 28470-000, Santo Antônio de Pádua, RJ, Brasil.

<sup>2</sup>Docente do Programa de Pós-Graduação em Ensino, Instituto do Noroeste Fluminense de Educação Superior, Universidade Federal Fluminense, Campus Santo Antônio de Pádua, CEP: 28470-000, Santo Antônio de Pádua, RJ, Brasil.

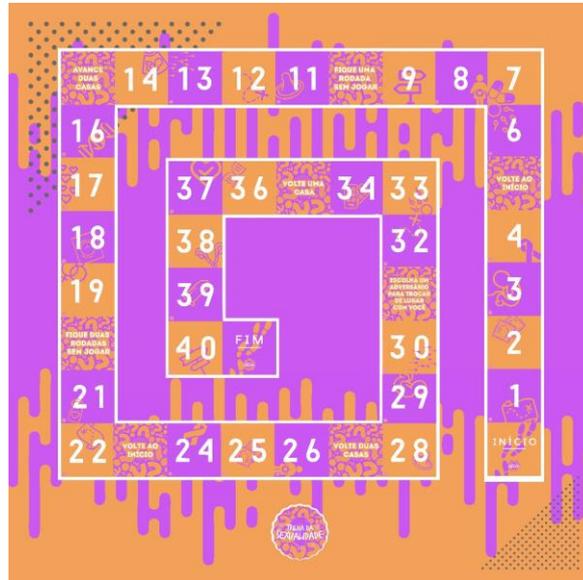
Email de correspondência do autor principal: [marciagraminho@gmail.com](mailto:marciagraminho@gmail.com)

**TIPO DE PRODUTO:** jogo de tabuleiro

## DESCRIÇÃO DO PRODUTO

### 1) Resumo:

O jogo didático “Trilha da Sexualidade” foi desenvolvido como ferramenta auxiliar na abordagem de conteúdos relacionados à Educação Sexual de jovens e adolescentes, no Ensino Médio, auxiliando no processo ensino-aprendizagem e contribuindo para uma reflexão crítica acerca dessa temática. O kit do jogo é composto por um tabuleiro (2m x 2m) com 40 casas (Figura 1), um dado de seis faces, 80 “cartas-pergunta” (com a resposta correta assinalada), 6 peões coloridos, um cronômetro e um manual de regras.



**Figura 1.** Tabuleiro “Trilha da Sexualidade”. **Fonte:** os autores.

Para iniciar o jogo, o mediador (professor) procede à divisão da turma em, no máximo, seis equipes (com um representante cada). A ordem em que as equipes jogam é determinada pelo lançamento do dado. A equipe que obtiver o maior número será a primeira a jogar e, assim segue-se em ordem decrescente. Em caso de empate entre duas ou mais equipes, é realizado novo lançamento para desempate. Cada equipe escolhe seu peão, seguindo a ordem definida pelo lançamento do dado. As cartas são embaralhadas e colocadas em uma única pilha com a face das perguntas voltadas para baixo. O mediador retira uma carta da pilha e faz a pergunta para a primeira equipe. Após a leitura da questão, o cronômetro é acionado e a equipe deve respondê-la antes que o tempo (30 segundos) termine. Caso a equipe não responda no tempo determinado ou responda incorretamente, o peão permanece no mesmo lugar, a carta volta para o fim da pilha e a vez passa para a equipe seguinte. Em caso de acerto, a equipe lança o dado e anda o número de casas equivalente e passa a vez para a próxima equipe. Se o peão cair em uma “casa surpresa”, a equipe deverá seguir as instruções nela contida (por exemplo: “volte ao início”, “avance duas casas” ou “fique duas rodadas sem jogar”). O jogo segue essa dinâmica até uma equipe concluir o percurso da trilha (sem a necessidade de obter o valor exato no lançamento do dado), sendo então declarada vencedora.

**Palavras-chave:** 1. Jogo didático. 2. Sexualidade. 3. Ensino de Biologia.

### 2) Segurança:

Não se aplica. Os objetos utilizados neste jogo não são considerados perigosos.

### 3) Referência Bibliográfica:

GONZAGA, G.R.; MIRANDA, J.C.; FERREIRA, M.L.; COSTA, R.C.; FREITAS, C.C.C.; FARIA, A. C.O. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 17, n. 7, p. 1-11, 2017.